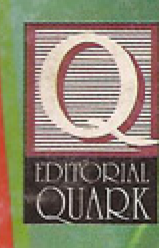
ACTION GAMES

PELEAMOS COMO LEONES



Rep. Argentina - AÑO 4 - Nº 37 - $ 4,20

TOTAL ECLYPSE
PARA 3DO

The 7th Guest
PARA PC

HEART OF THE ALIEN
PARA SEGA CD

OUTRUNNERS
PARA MEGA

¡¡Un juegazo para SNes!!

EL REY LEON

JIM

831-9635

Sólo en el Mundo del Videojuego podés pedir por teléfono todos los videojuegos del mundo.

GENESIS II
CONT.: U$S 199
12 CUOTAS DE
U$S 18,60

SUPER NINTENDO
CONT.: U$S 289
12 CUOTAS DE
U$S 27

GAME GEAR
DOS JUEGOS.
CONT.:U$S 239
12 CUOTAS DE
U$S 22,30

GAME BOY
CON TETRIS Y
AURICULARES
CONT.: U$S 119,90
12 CUOTAS DE
U$S 11,20

Earth Worm Jim y todos los cartuchos y consolas del mundo están en El Mundo del Videojuego. Vos llamás por teléfono y te los mandamos a tu casa. Hacemos envíos a todo el país. Podés pagar con todas las tarjetas de crédito y en 3, 6 ó 12 pagos. ¿Qué esperás para agarrar el teléfono?

951-1903/1924/3091



Corrientes 2171
Scalabrini Ortiz 2479.
En Mendoza: Las Heras 257,
tel.: (061) 253365

Si recortás este cupón y lo presentás en cualquiera de nuestros locales vas a tener para todas tus compras con pago al contado un

10% DE DESCUENTO

START

ACTION GAMES
AÑO 4 Nº 37 - JUNIO 1995

Peleamos como leones:

Los de la Banda peleamos como leones para mejorar Action Games, y en este número festejamos nuestros cuatro años estrenando un nuevo diseño en la revista.

Bueno, basta de formalidades y vamos a los bifes.

Para los aristocráticos tenemos el game del Rey León (es una fiera).

Para la muchachada les contamos Beavis & Butthead.

Para los que siempre están en la luna llega Heart of the Alien, la segunda parte de Out of this World.

Por si todavía no están conformes, hay un montón de games más (y trucos).

Chau.

La Banda de Action

P.D.: si nos cantan el Feliz Cumpleaños no nos ofendemos.

TRUCOS

SUPER NES

MEGA DRIVE

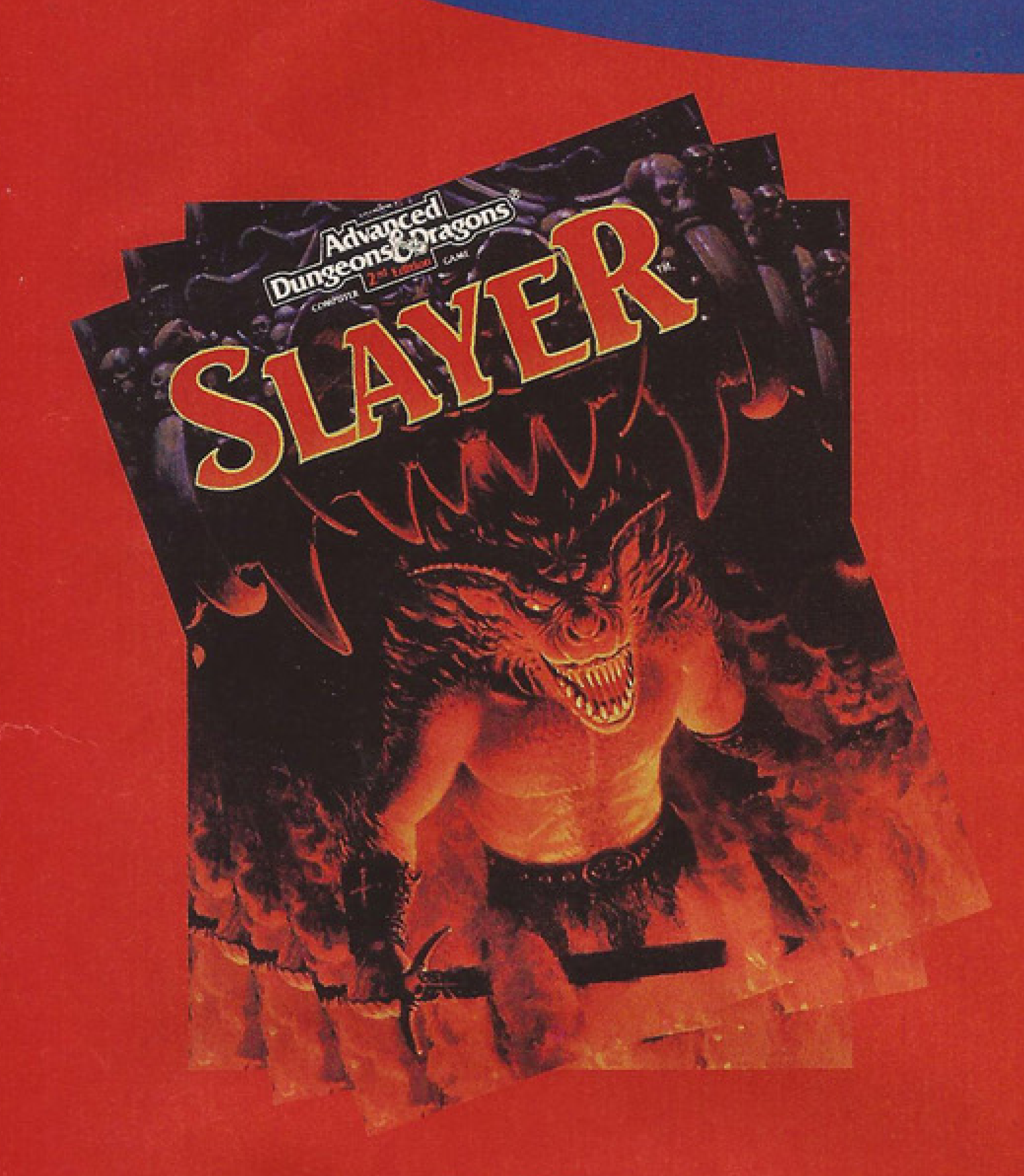
ARCADES

3-DO

PC

MASTER SYSTEM

En el próximo número de **ACTION GAMES** tendremos



Earth Worm Jim

Super Street Fighter 2 Turbo

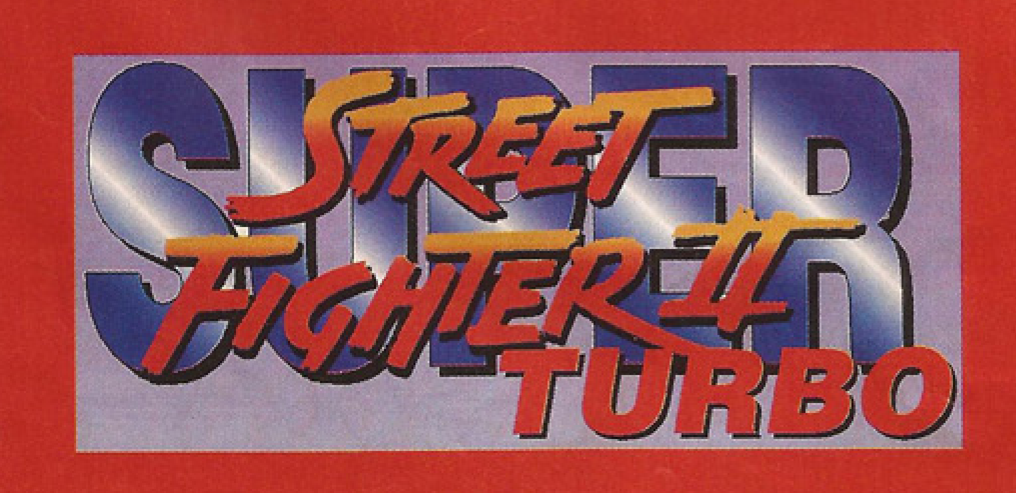
Super Return of the Jedi

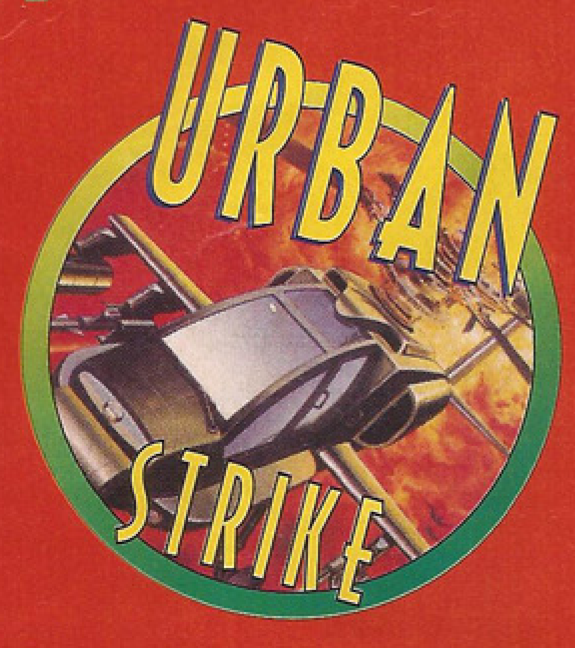
Urban Strike

Slayer

Nos encontramos el mes que viene









CLUB TAKU

Atención con total experiencia en juegos

SUPER NINTENDO - GAME BOY -
3-DO JAGUAR -GENESIS - CDX-
SEGA CD - NEO GEO - GAME GEAR

Estos son los primeros
del ranking Taku



CATEGORIA SEGA	CATEGORIA SNES
Germán Semid 14 años	Samuel Zaha 15 años

ENVIOS AL INTERIOR
TARJETAS DE CREDITO

Av. Cabildo 2280 - Local 89/90 - Tel.: 783-1742

JUEGOMANIA

SUPER NINTENDO
SONY - PLAYSTATION
GENESIS CDX
GENESIS - SATURN
SEGA CD GAME GEAR
SEGA 32X
PANASONIC 3DO
NEO GEO CD
ATARI JAGUAR 64 BIT

TODA LA GAMA DE ACCESORIOS
SERVICIO TECNICO

NOVEDADES SUPER NES
Art of Fifghting 2 - X-Men
Batman y Robin - Flinstones 2
Jurassic Park 2 - Michael Jordan
NBA Tournament Edition

NOVEDADES 3DO
Doom - Quarantine - Corpse Killer
Immercenary - Myst - Gex
Time 2 Die - Plumbers Don't Wear Ties

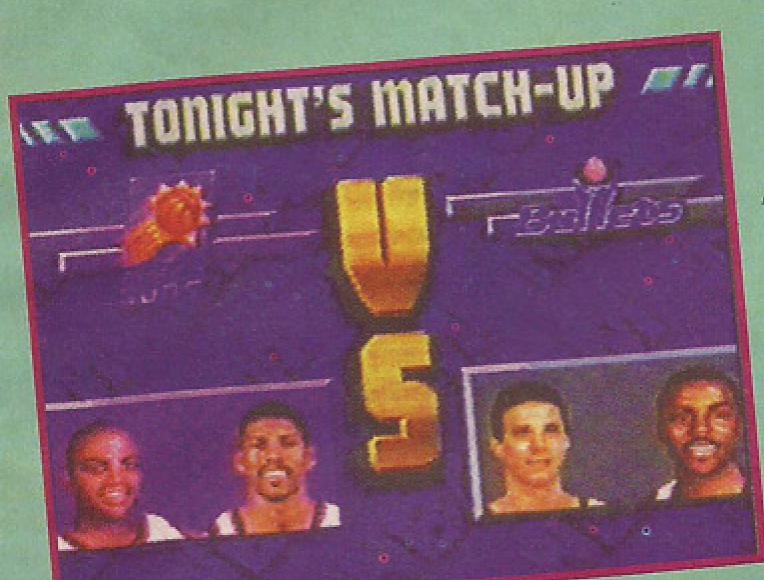
Club de Alquiler y canje de
GENESIS - MEGA - SUPER NES
Tomamos tus cartuchos usados como parte de pago

ENVIOS AL INTERIOR - 1/2 CUADRA DE PLAZA FLORES - TARJETAS DE CREDITO

Rivadavia 7055 Loc. 10 Galería Dufau - Tel 611-9214



NBA jam



SNES

Mañas para Reventar Todo - Con estos trucos, podés ser el campeón del barrio. Basta conseguir acceso a la pantalla con el mensaje "Tonight's Match Up" y hacer el truco que más te guste.

Turbo - Vuelve a todos los jugadores más rápidos. Presioná cualquier botón 5 veces. Entonces apretá y mantené simultáneamente el Y, B y A hasta que aparezca un mensaje en la pantalla.

Bola de fuego - Para usar permanentemente este efecto, sujetá el comando ↑ y apretá B siete veces. Todavía apretando ↑ presioná y mantené B e Y juntos, hasta que aparezca un mensaje en la pantalla.

Tiro seguro - ¡Ahora vas a acertar lanzamientos desde el medio de la cancha! Basta girar el Direccional en sentido horario mientras apretás cualquier botón 13 veces. En la vez 13°, sujetá el botón. Continuá girando y sujetando hasta que aparezca el mensaje.

MEGA

Mañas para Reventar Todo - La versión para Mega tiene las mismas facilidades que la de SNES y el procedimiento es el mismo. Cambian solamente los comandos para cada truco. En la pantalla Tonight's Match Up, hacé:

Turbo - Presioná cualquier botón cinco veces. Después sujetá A, B y C juntos hasta que aparezca el mensaje.

Bola de fuego - Presioná B siete veces. Al terminar, apretá juntos ↑ B y C.

Tiro seguro - Girá el botón Direccional en sentido horario, y, al mismo tiempo, apretá cualquier botón 13 veces. En la 13°, sujetá el botón y continuá girando hasta que aparezca el mensaje.

Robar pases - Quedate girando el Direccional en sentido horario y al mismo tiempo presionando cualquier botón.

Todos los jueves
de 19 a 20 hs...

NO TODO ESTA PERDIDO

un programa
hecho por chicos
como vos

FM
107,7

PD: si queres participar del programa escribinos
a Triunvirato 4135 piso 6 of.82 Capital



SNES TAZ-MANIA

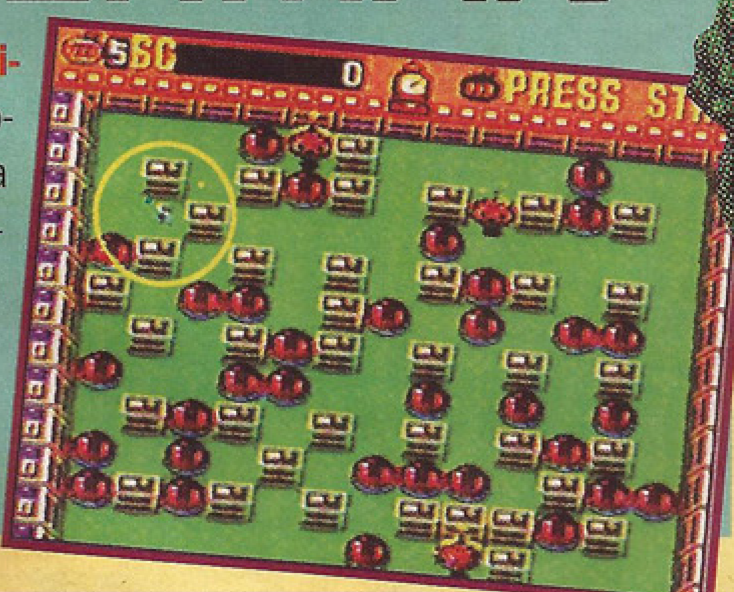
Más Continues - Devorá el juego con esta maña. Basta conseguir acceso a las Options del juego y hacer las secuencias de abajo: **Para 20 Continues - B, A, Y, A, X, A**.

STREETS of RAGE

GAME GEAR **Invencibilidad y selección de fase** - Si después de ésta no conseguís terminar el juego, renunciá a ser gamemaníaco. Seleccioná el modo opciones y elegí el Sound Test. **Elegí el sonido 11 y presioná simultáneamente los botones 1 y 2.** En seguida vas a poder elegir la etapa y recibir sopapos a gusto.

BOMBERMAN

SNES **Bombermen chiquitos** - ¡Queridos lectores, encogimos a los bombermen! Elegí el modo password y entrá con la seña **5656**. Empezá el juego y podés controlar muñequitos bien chiquititos.



ROAR of the BEAST

MEGA **Selección de Fases** - Es una pavada. En la segunda pantalla de presentación del juego, hacé esta secuencia de comandos: **↑, →, A, B, A, ↓ ← A, ↓ B, ↑ B, B, A**. Enseguida, la pantalla para la selección de fases aparecerá para que vos te des una fiesta.

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

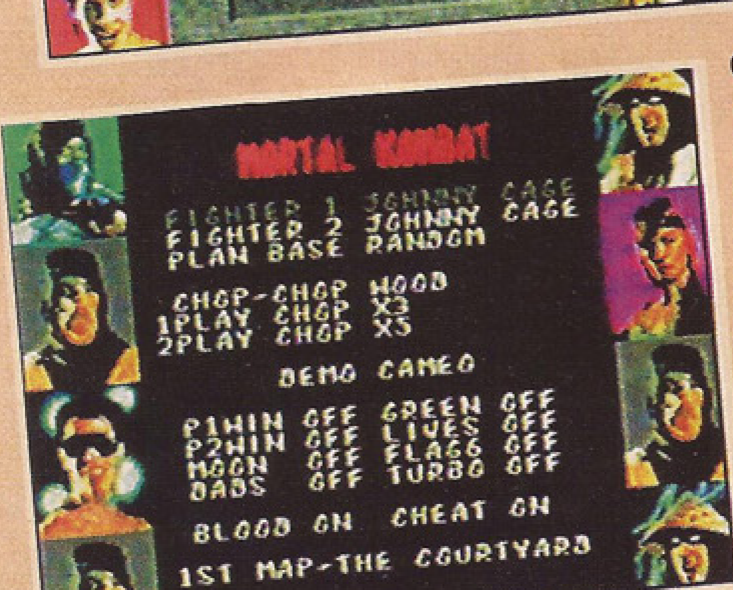
SNES **Selección de fases y vidas extras** - En la pantalla de los personajes, hacé la secuencia **↑ ↓ ↓ ↑ X, B, Y y A**. Enseguida, vas a poder elegir fases y comenzar el game con 10 lindas vidas más.





MORTAL KOMBAT





SEGA CD

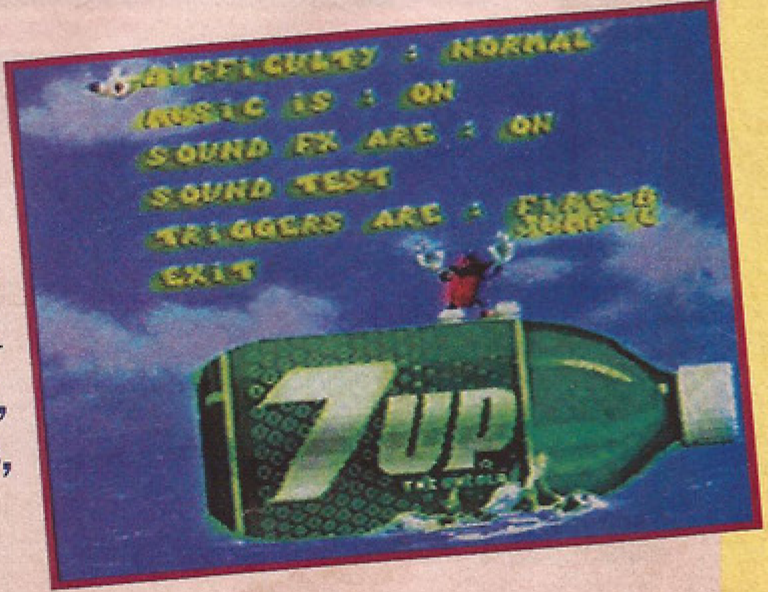
Debug Mode - Yes! El fantástico truco del Debug Mode que funciona en la versión cartucho también sirve en esta versión CD. No pierdas más tiempo: **en la pantalla de presentación hacé la secuencia: ↓ ↑ ← ← A, → ↓.** Si sale bien, va a aparecer un mensaje **"Cheat Enabled"** en la pantalla. Eligiendo esta opción, vas a una pantalla negra con varias otras opciones. Ahí podés volver el juego más rápido con **Turbo**, o ajustar el game para **eliminar al adversario con un solo golpe,** ver el **final de todos los luchadores**, ajustar cuántas veces aparecerá en el juego el Test Your Might ...¡y mucho más!



Cool Spot

MEGA

Modo Debug - Hacé locuras en este game, como **selección de fases, vidas infinitas o invencibilidad**. Tenés que hacer esto: andá hasta la pantalla del modo Options y hacé la secuencia **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**.

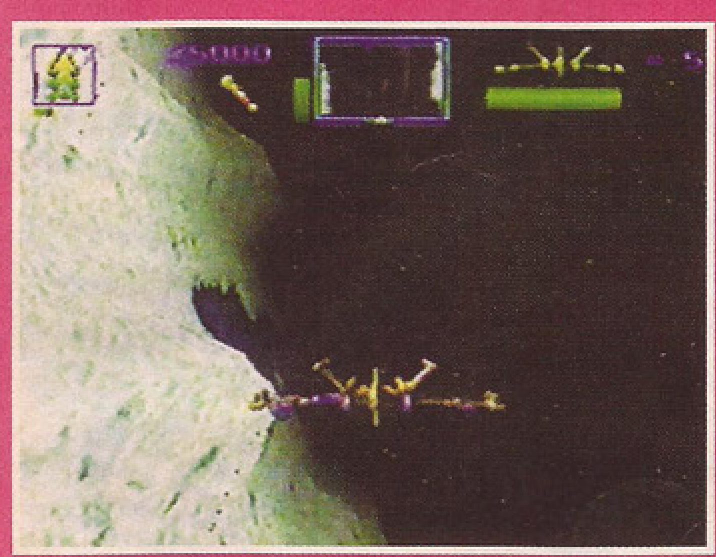




TOTAL ECLYPSE

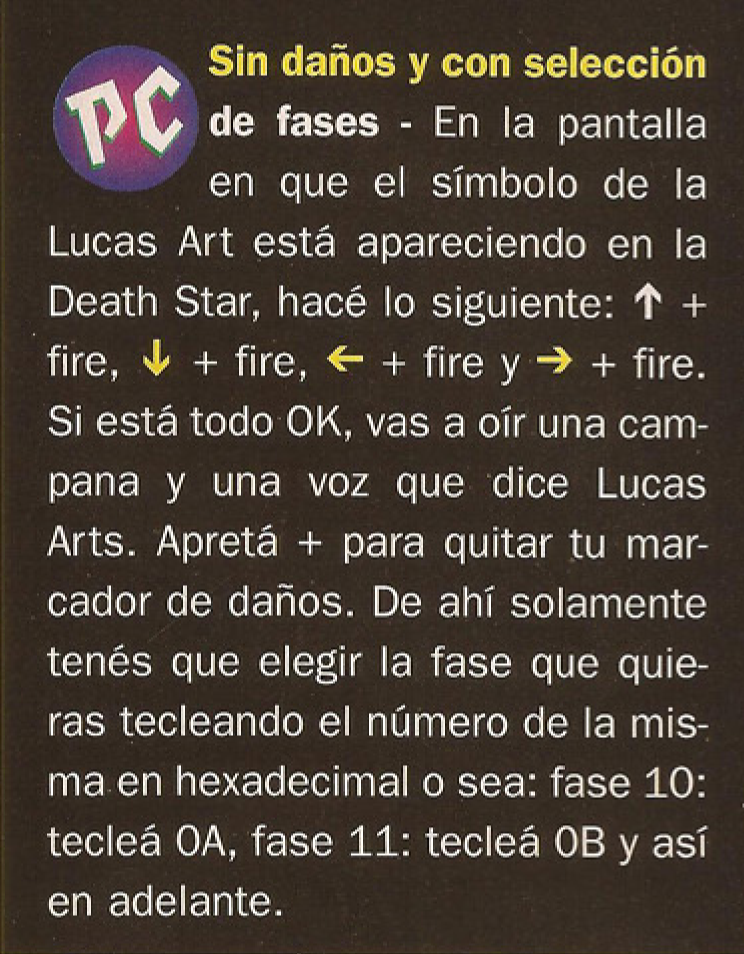


99 vidas y fase secreta - Esto sí que es un truco útil. Vamos a ver: en cualquier momento del juego, volvé a la pantalla de opciones. Estará con el mensaje "Resume Game" y con la opción Play Game seleccionada. **Ahí hacé la secuencia B, A, C, A, B, A, L, L+R (juntos), X e Y.** Con esto tiene que aparecer la figura de una calavera en la pantalla. Cuando eso ocurra, hacé la **secuencia A, A, B, B, C, C, L, L, R, R y Start.** ¡Listo! Inmediatamente reiniciás el game con 99 lindas viditas. Pero eso no es todo. Si en la pantalla de la calavera hacés la secuencia **L, A, B, L, A, B, X, X, y X**, ¿sabés a dónde vas a parar? En una fase sin enemigos, llena de ítems y sin fin. Sólo para que vos practiques, practiques y te diviertas sin calentarte la cabeza...









STAR WARS

Rebel Assault

Sin daños y con selección de fases - En la pantalla en que el símbolo de la Lucas Art está apareciendo en la Death Star, hacé lo siguiente: ↑ + fire, ↓ + fire, ← + fire y → + fire. Si está todo OK, vas a oír una campana y una voz que dice Lucas Arts. Apretá + para quitar tu marcador de daños. De ahí solamente tenés que elegir la fase que quieras tecleando el número de la misma en hexadecimal o sea: fase 10: tecleá 0A, fase 11: tecleá 0B y así en adelante.

SPEEDY GONZALEZ

Passwords - ¡Dale, Dale! Ahora podés jugar este game bien ligerito. Anotá los passwords para las etapas:

FASE 2 - 500999
FASE 3 - 343003
FASE 4 - 830637
FASE 5 - 812171
FASE 6 - 522472

En el próximo número de ACTION GAMES



Urban Strike

Super Return of the Jedi

Slayer

Super Street Fighter 2 Turbo

Earth Worm Jim

TRUCOS



Bob

Todas las armas - ¿Qué te parece comenzar el juego con todo lo que vos necesitás? Basta entrar con el **password 196420.** El game te va a decir que no funciona, pero ignoralo: empezá y vas a ver el resultado.



Equinox

Códigos de Game Genie - Usar el Game Genie en este game es una mano así de grande. Acordate que el Game Genie es un accesorio que vos tenés que comprar o alquilar. Si conseguís uno, fijate:

Inmunidad a los ataques de algunos monstruos - C28F-AF4D

Energías infinitas - 3CA0-0DC7

Magia infinita - CEAE-0D17

ZELDA

Zelda es el RPG más importante para videogames que se haya presentado para Nintendo 8 bits. Jugarlo es casi una obligación para quien se considere un buen gamemaníaco. Y ahora que Playtronic está volviendo a presentar esta aventura tan copada, ¡vamos a detonarla juntos! A partir de este número, comenzamos a publicar una serie especial de trucos sobre Zelda. Estas son del comienzo del juego hasta el final del primer castillo. No dejés de acompañarnos en los próximos números, para ver la continuación de la estrategia. Perder un número puede ser fatal...



NBA jam
Tournament Edition

ARCADES

Personajes Loquísimos - Algunas versiones de prueba de este arcade contienen personajes secretos que pueden ser conseguidos a través de códigos especiales. Probalos en la máquina más cerca tuyo, digitándolos en lugar de tu nombre:

KNG,JAN 16 - Aparece un gorila muy copado • **RAD,JUL 9** - Surge el Raiden de Mortal Kombat • **SUB,DEC 5** - Adiviná quién: Sub-Zero, claro • **RPT,NOV 11** - Aparece el Reptil • **BRK,FEB 20** - Charles Barkley, simplemente • **PIP,SEP 25** - Esta es fácil: Scott Pippen

Rock'n Roll Racer

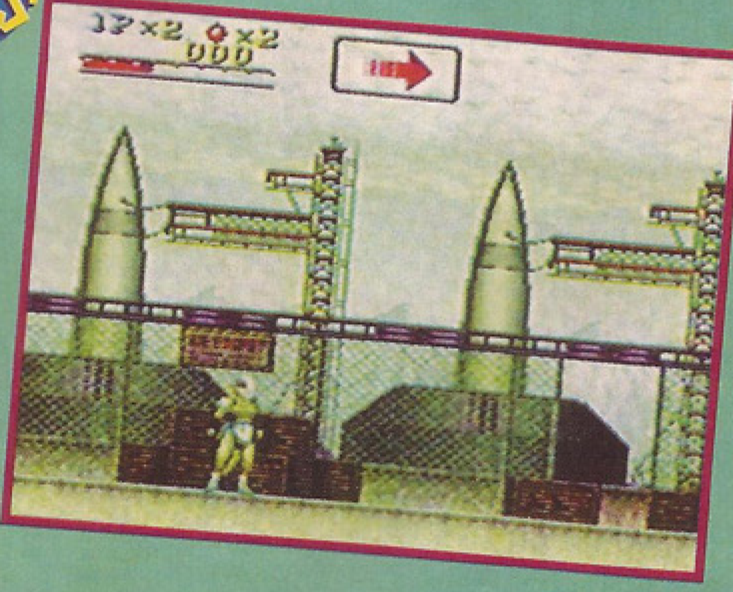
SNES



Piloto viking - ¿Te acordás de Olaf, el personaje del game The Lost Vikings? Pues podés elegirlo para pilotear una de las máquinas. ¡Y mirá que el tipo sabe todo sobre carreras! Hacé lo siguiente: al elegir uno de los pilotos normales, presioná y dejá asegurados los comandos **B, L, R y Select, y entonces hacé →** hasta que aparezca la extraña figura en la pantalla. ¡No te vas a arrepentir de correr con este loquito!

RUN SABER

SNES



Cambio de ropa - ¿Sabías que en este game se puede cambiar el color del personaje? **Basta apretar el Start para hacer pause en el game en cualquier momento.** Entonces presionás el Select e inmediatamente tu personaje se transforma.

SHINOBI 3

MEGA



Invencibilidad - Ahora sí nadie lo agarra al ninja. En la pantalla de presentación seleccioná el Option Mode y, en seguida elegí Music. Oí las siguientes músicas del juego, exactamente en este orden: **He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura y Getufu.** Empezá el juego y nada podrá detenerte.

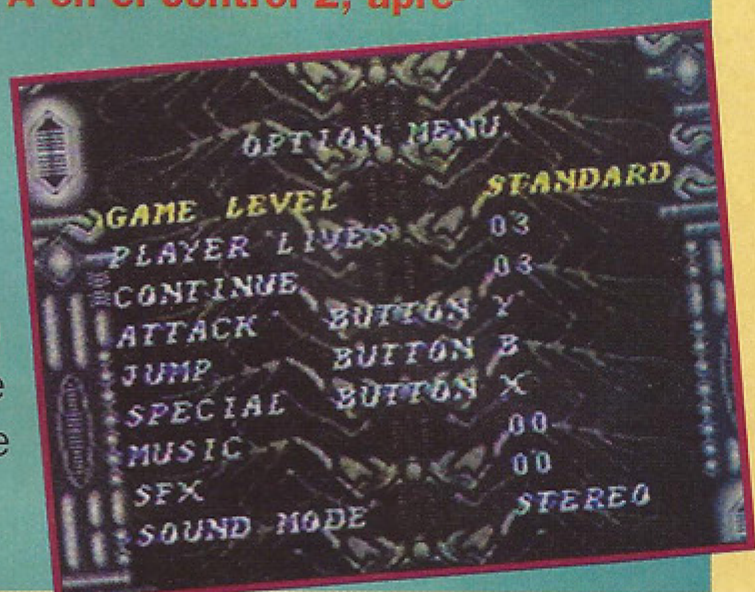


ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

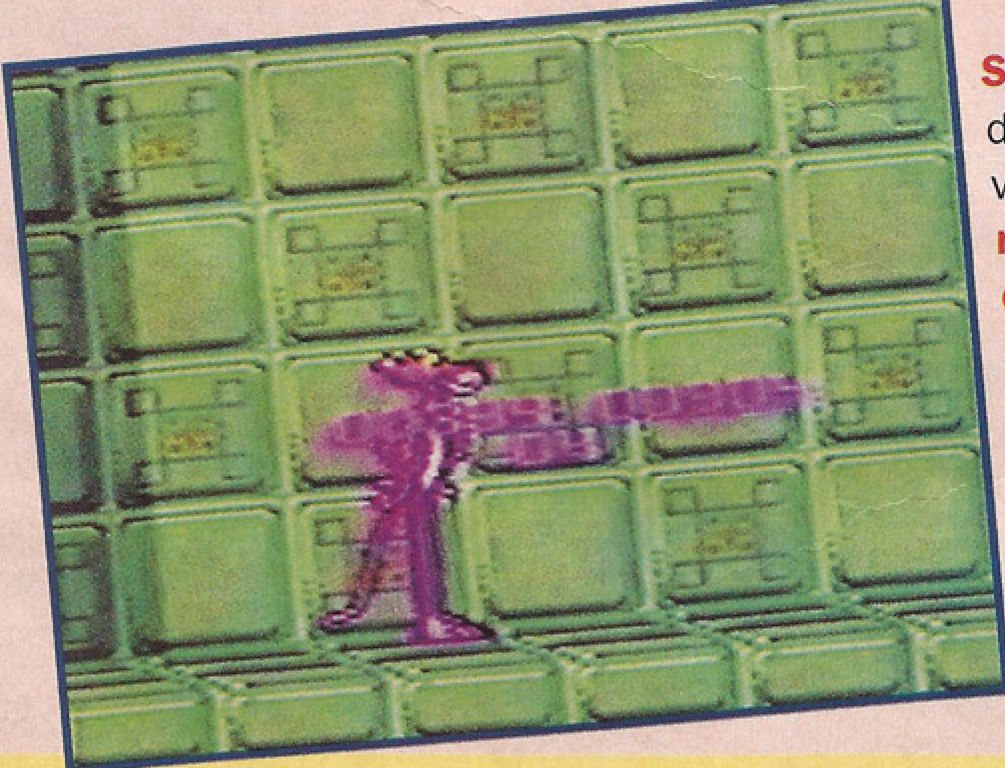
Password - Jueguito largo éste, ¿no? No problem: usá estos passwords para conocer etapas avanzadas. Pero no esperés que todo se te haga fácil, porque lógicamente estas fases son más difíciles. **FASE 21 - VQBB • FASE 25 - QLNK • FASE 29 - QNKR • FASE 33 - SDHM • FASE 37 - BKVR • FASE 41 - BZPM • FASE 45 - VNYQ**

ALIEN vs. PREDATOR

Selección de fases - Cuando aparece la pantalla de presentación, da Select para tener acceso a la configuration mode. Entonces apretá Start y vas a ver el Option Menu. **Ahí apretá simultáneamente los botones L, R y A en el control 2, apretando enseguida el Start del control 1.** Aparecerá una linda pantalla de selección de fases.



PINK PANTHER goes to HOLLYWOOD



Selección de fases e invencibilidad - Si el game de la Pantera es piola, con estos trucos se va a volver un paseo. **Al conectar tu consola, presioná, simultáneamente, los botones A y C, del control 1, y B, del control 2.** Si oís el ruido de un golpe, el truco funcionó. Empezá el game y accioná el Start con el control 1. Con el game en Pause, apretá C para hacer que aparezca una pantalla especial. Con el Direccional, vos elegís la fase; con el B, te volvés invencible; y con el A, restaurás energías. Ahí sólo tenés que sacar el game de Pause y meter bala.

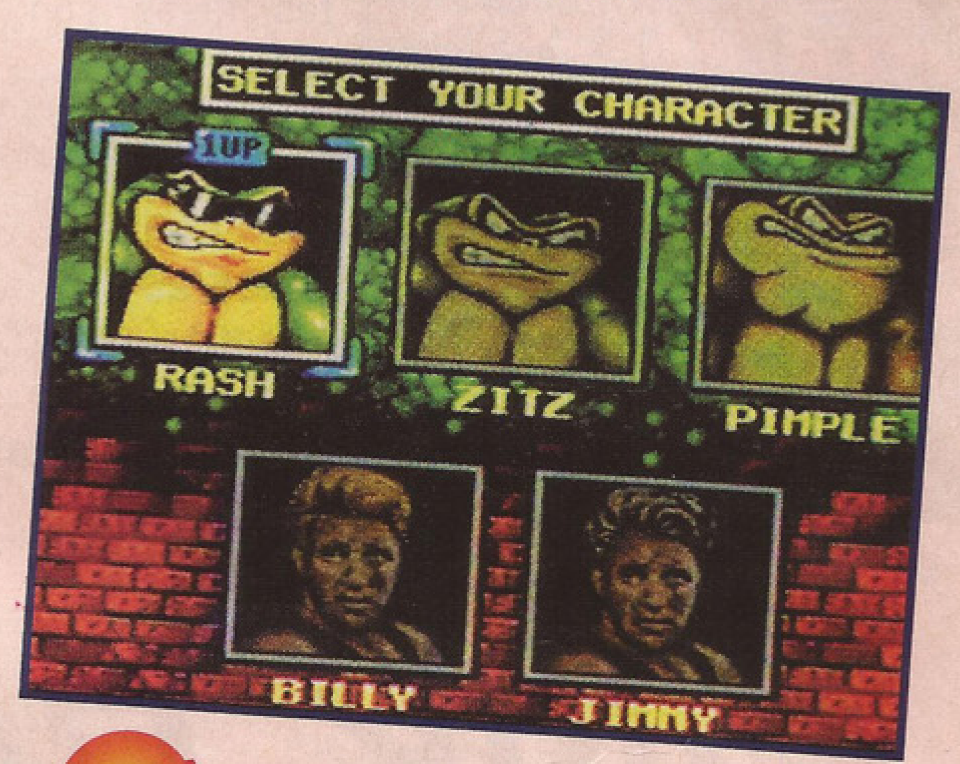


JURASSIC PARK

¡Alegría, alegría! - Con todos estos trucos, no termina el game el que no quiere. **Selección de fases:** en la pantalla de passwords, digitá NYUKNYUK. Aparecerá en la pantalla el mensaje "Second Controler Enabled". Entonces vos conectás el control 2 y lo usás para seleccionar fase. Al presionar el Start del mismo control, el game vuelve a la normalidad. Ahora, los passwords para ir **derecho al Dr. Grant con 60 tiros** (para cualquier arma): nivel easy, CVVVVVT4; normal, CVVVVVU5; hard CVVVVVV6. Finalmente, un **código de Game Genie para vidas infinitas:** BVDA-AA5G.



BATTLETOADS DOUBLE DRAGON



Selección de fases y vidas extras - Nueve de cada diez gamemaníacos consideran que este game es un bolonqui. Pues ahora tenés una maña que puede aliviar mucho tus problemas. **En la pantalla de selección de personajes hacé la secuencia ↓ ↑ ↑, ↓ C, A y B.** Elegí normalmente al luchador y apretá Start. Vas a poder elegir la fase y también tendrás derecho a 10 vidas.



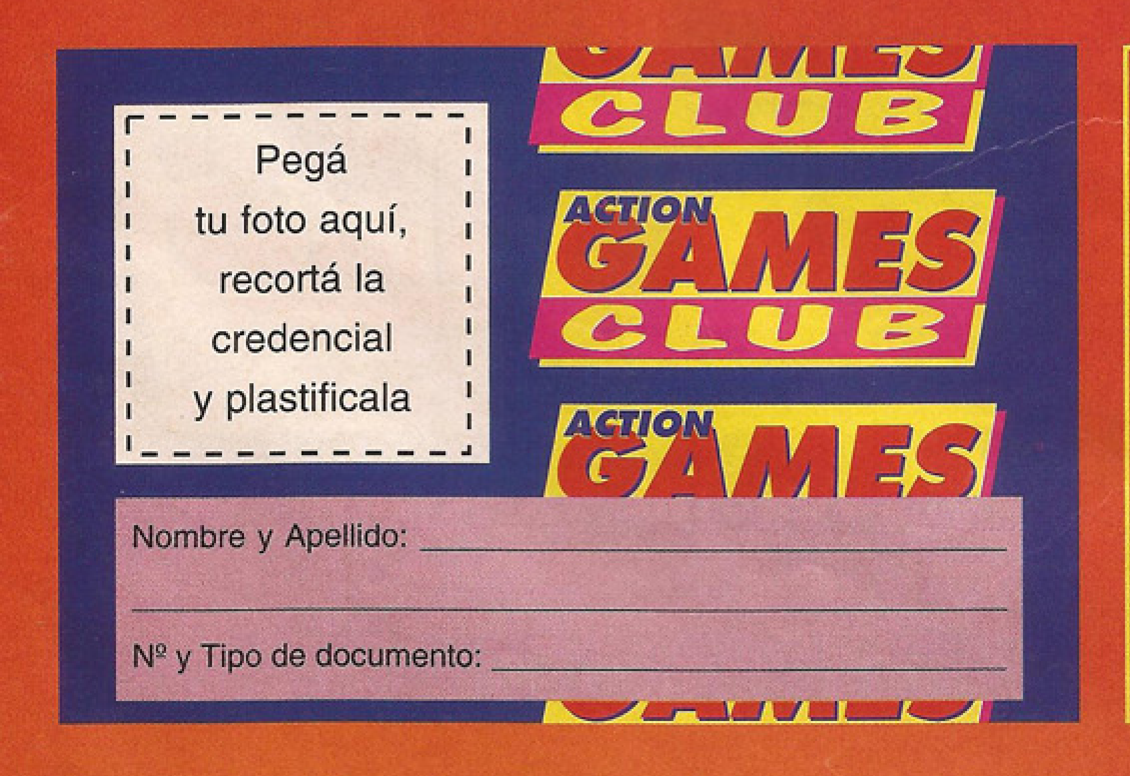
WIMBLEDON

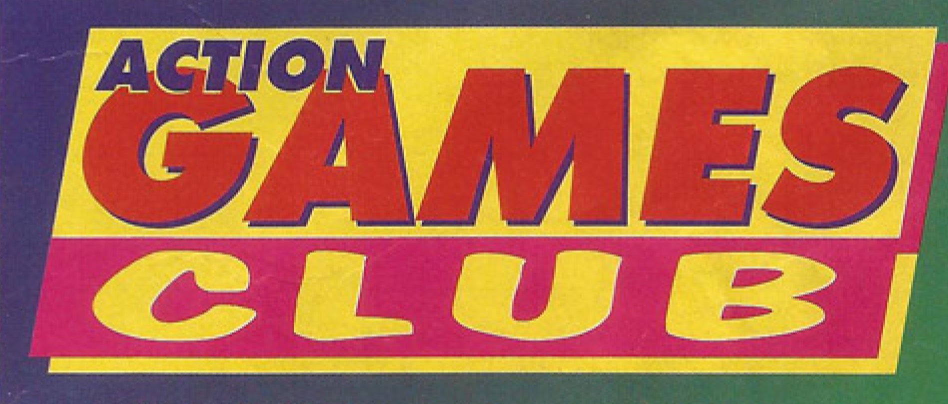
Password - Estáte atento a este password para ganar 52 puntos y también los cuatro títulos más importantes de la competencia: **JJIAAHFHI**

¿COMO?

¿TODAVIA NO SOS SOCIO DEL ACTION GAMES CLUB?

Aprovechá esta nueva posibilidad para sumarte a los gamemaníacos que ya tienen su credencial.





Completá el cupón que se encuentra al dorso y mandalo a Editorial Quark
Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina

ASOCIATE

Y GANA CON EL ACTION GAMES CLUB

EVENTOS ESPECIALES, CONCURSOS Y MAS

Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5 1034 - Buenos Aires - Argentina

Así podrás participar de los concursos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.

Nombre y Apellido: ______________________

____

Nº y Tipo de documento: ______________________

Fecha ds Nacimiento: ______________________

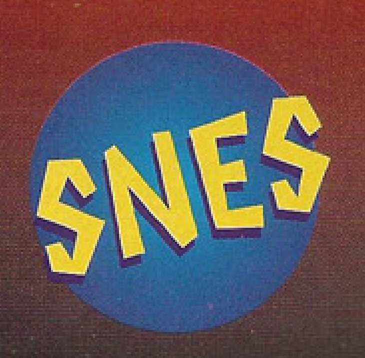
Dirección: ______________________

Localidad: ______________________

País: ______________________

Teléfono: ______________________





RANMA 1/2 SUPER BATTLE

RANMA 1/2 SUPER BATTLE
Rumic Soft
Lucha
1 a 4 jugadores

Gráfico	8
Sonido	6
Desafío	7
Diversión	8
Jugabilidad	6
Originalidad	7

El juego trae innovaciones, pero nada revolucionario en el universo de los games de lucha.

COMANDOS

X	Puñetazo fuerte
Y	Puñetazo débil
A	Patada fuerte
B	Patada débil

★ Buena parte de los golpes de este game usa medialunas con el Direccional. Experimentá todas las combinaciones posibles y fijate en los resultados.

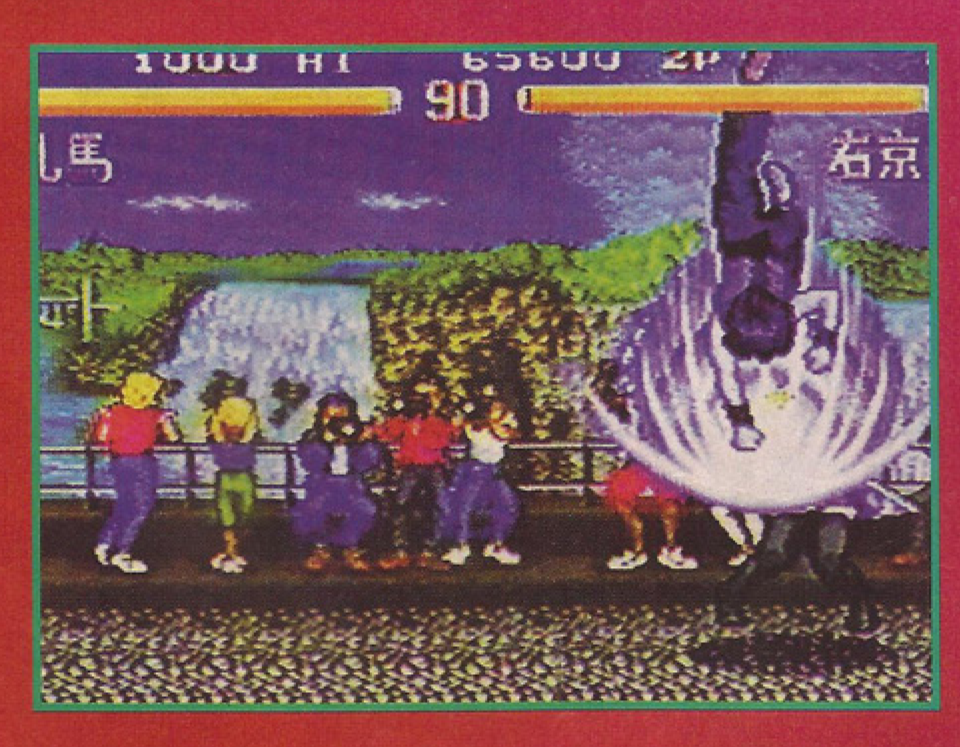
Nada de chabones musculosos y fortachones. Ranma 1/2, ya conocido por muchos gamemaníacos, trae luchadores llenos de trucos, ágiles y muy rápidos. En esta tercera edición, bautizada Super Battle, las principales novedades son la introducción de golpes especiales y modos de juego. Hay cuatro nuevos luchadores y un jefe final. Los ocho personajes restantes, de las versiones anteriores, traen algunos golpes diferentes. Por lo demás, Ranma 1/2 continúa siendo ese game de lucha divertido y con una onda de humor muy japonés.

MODOS DE JUEGO

Son tres opciones. El Tag Match puede ser jugado por 1 ó 2 participantes y consiste en duelos en un ring, en que vos podés sustituir un personaje que haya recibido mucho. V.S. Battle son desafíos cuerpo a cuerpo que se desarrollan en escenarios a elección. En el modo Story, vas enfrentando uno a uno todos los luchadores y sólo puede ser jugado por una persona.

OPCIONES INTERESANTES

El cartucho japonés de 20 Mega de Rumic Soft trae un buen montón de opciones. Entre otras posibilidades, podés cambiar el color del personaje o ajustar el tiempo en 50 ó 100. Si preferís, podés usar tiempo ilimitado.



En el menú de opciones, Player Color es la que permite elegir el color de la ropa del luchador.

En la pantalla de opciones accioná On para el último ítem. De esta forma, ganás un golpe listo para la tecla R, que funciona con todos los luchadores.

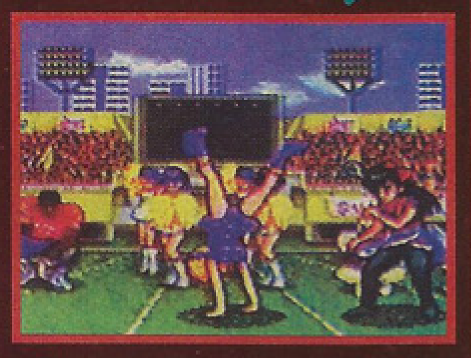
Cada personaje tiene una combinación propia para la magia. Para usarla es necesario apretar la L hasta que la barra de energía comience a guiñar.

HINAKO



Esta profesorita indefensa de repente crece y se convierte en una mujerona. Para la magia de la bola de fuego usá ← ↙ ↓ ↘ → + A o B.

MARIKO KONJOU



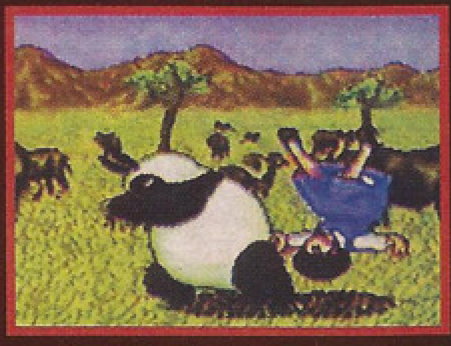
No menosprecies el baile de esta animadora de hinchas. Puede causar un lindo estrago con su salto estrella: ↑ ↗ → ↓ ↙ ← ↖ + A o B.

AKANE

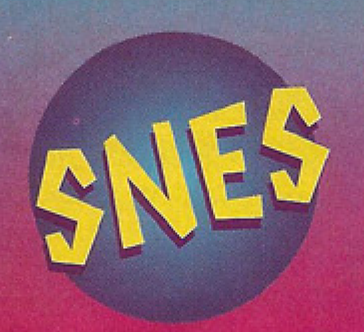


Otro personaje nuevo que engaña por su aspecto. Su golpe especial → → + X ¡Es una masa!

GENMA



El oso panda ya es viejo conocido. Ahora tiene un golpe especial que se puede accionar con → → + X.



THE LION KING

Virgin
Aventura
1 jugador
24 Mega

Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	10
Diversión	10
Jugabilidad	8
Originalidad	10

Además de engancharte muchísimo, el game es un buen ejemplo de cómo se puede usar la creatividad.

COMANDOS

Simba pequeño

A	Rugir
B	Saltar
↘	Rodar

Simba adulto

A	Rugir
B	Saltar
X Cerca del enemigo	Girar y tirar lejos
Y	Dar patadas



El Rey León

Yes! ¡Una consola de 16 bits puede hacer ma-ra-vi-llas! Este The Lion King, de Virgin, es prueba de eso: son 24 Mega de muchas aventuras y emociones. El clásico de Disney hace su aparición en videogame en un juego, por sobre todo, muy inteligente. El sonido es excelente, con todas las músicas del filme. Gráficos buenísimos. La estructura del game es simple: diez fases cortas con desafío re-duro. Si alguien está pensando que es un juego para nenitos... se equivoca con todo. Simplemente, NO dejés de jugarlo.

HERMANOS RIVALES

Mufasa y Skar son hermanos. Mufasa es el bondadoso rey que respeta a todos los animales para mantener en armonía el ciclo de la vida y pretende enseñar todo esto a su hijito, Simba. Skar es el hermano envidioso y malvado que ve en el sobrino a su mayor rival, pues pretende heredar el reino después de la muerte de Mufasa. Para alcanzar su objetivo, Skar provoca la muerte del rey con el auxilio de las horrendas hienas y hace que Simba, sintiéndose culpable por la muerte de su padre, huya.

ITEMS

MARIQUITA AZUL: Aumenta el rugido
MARIQUITA ROJA: Aumenta la energía
MARIQUITA MARRON: Completa la mitad de la energía
MARIQUITA AMARILLA: Completa energía
SOL: Continue
MOSCA AZUL: Perdés el rugido temporariamente/Termina la fase de bonus
ARAÑA, ESCARABAJO, MANTIS: Quitan energía/Terminan fase de bonus

(La mariquita es la vaquita de San Antonio)

COMIENZA LA AVENTURA

Ahora que ya conocés toda la historia, fijate en las diez fases del game desde la infancia de Simba.

TIERRAS DE ORGULLO



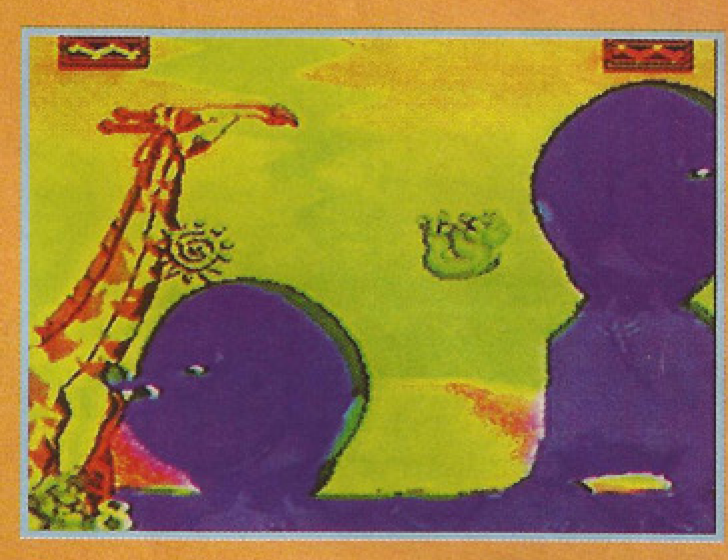
Allá en lo alto, después de mucha trepada, enfrentá a la hiena. Cuando ella quede jadeante, saltá sobre ella.

Simba debe explorar una formación de piedras con árboles, juntando insectos para recargar su rugido y su energía.

FASE DE BONUS

Vos jugás la fase de bonus cuando encontrás el escarabajo colorido. Juntá el mayor número de insectos que puedas y evitá las arañas.

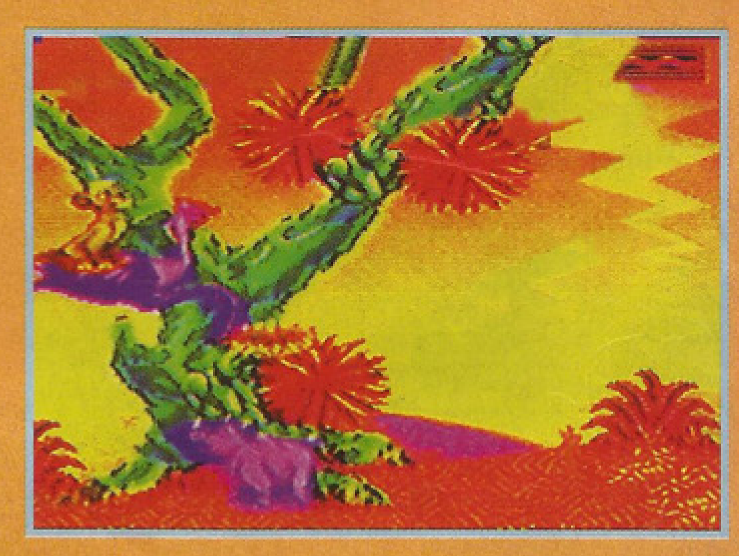
RUGIR A LOS MONOS



Saltá de rabito en rabito y subí para tomar este Continue. Para conseguir agarrarte de los rabitos apretá ↗ + →.

Para atravesar esta fase, anotá este secreto: rugí a todos los monos color rosado. Ellos cambian de sentido y te arrojan hacia el lado correcto.

Los monos van a hacerse la fiesta de nuevo. Atención: aquí no hay flechas y además aparecen unos rinocerontes color rosado para hacerte caer. Casi no se pueden ver.



Para correr aquí, hacé lo siguiente al pasar por los árboles: saltá, agachate, saltá, saltá, agachate, saltá dos veces, agachate, agachate, saltá dos veces, saltá.

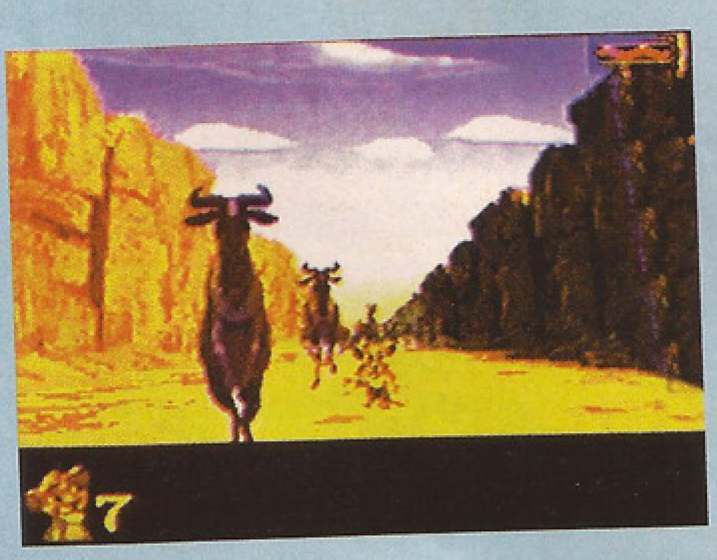
CEMENTERIO DE ELEFANTES



Al avistar estas aguas fétidas, subí corriendo por las rampas del peñasco.

Simba está en el cementerio de elefantes. Fue una trampa más de Skar para poner a su sobrino en peligro.

LA ESTAMPIDA



Simba debe esquivar las piedras y los antílopes, siempre saltando.

Increíble: movimiento frontal con resultado perfecto. ¡Parece que estos animales van a saltar encima de la gente!

EL EXILIO DE SIMBA



Para protegerte de los pinchos, saltá de piedra en piedra, siempre en las menores.A

La fase es bien parecida a la primera. Agarrate de las piedras y enfrentá pequeños animales.

HAKUNA MATATA



Después de marcar la pantalla por segunda vez, caéte en un agujero y seguí hacia la derecha. Vas a encontrar esta cascada y tenés que ir subiendo por los troncos.

El lema de alegría de los animales despreocupados es éste: Hakuna Matata. Y Simba entra en el ritmo.

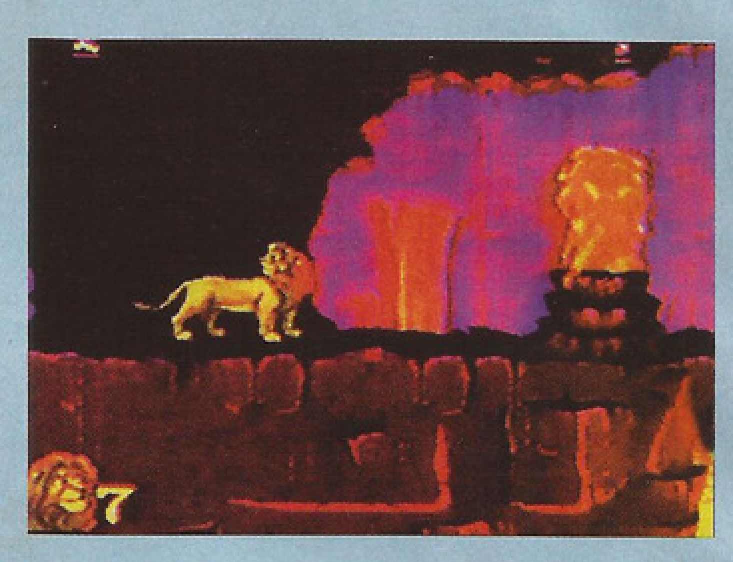
EL DESTINO DE SIMBA



Pasá derecho por la tercera roca y tomá un ítem. Volvé y derribá la piedra para usar como apoyo.

Ya adulto, Simba sigue su viaje por la selva. La fase tiene muchos leopardos que debés enfrentar. Usá tus garras para librarte de la selva. Atención: uno de los matorrales esconde un Continue.

ESTAR PREPARADO

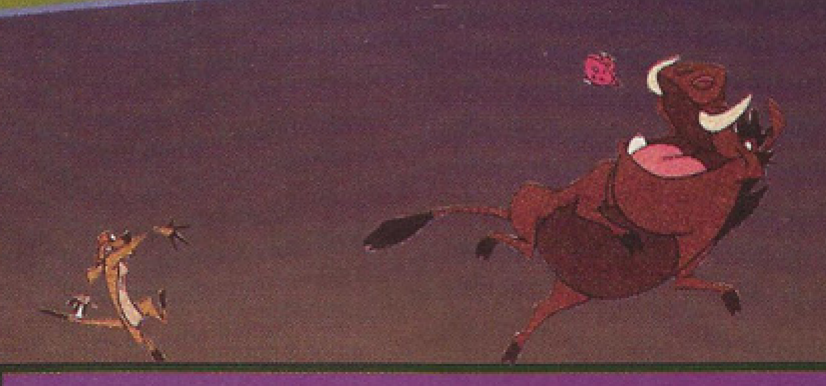


Los pequeños volcanes no faltan. Esperá que baje la lava y saltá.

Simba va a necesitar ser hábil para salir de este lugar lleno de fuego y lava. Mostrá las garras contra los murciélagos y hienas y usá la balsa en el río de lava.

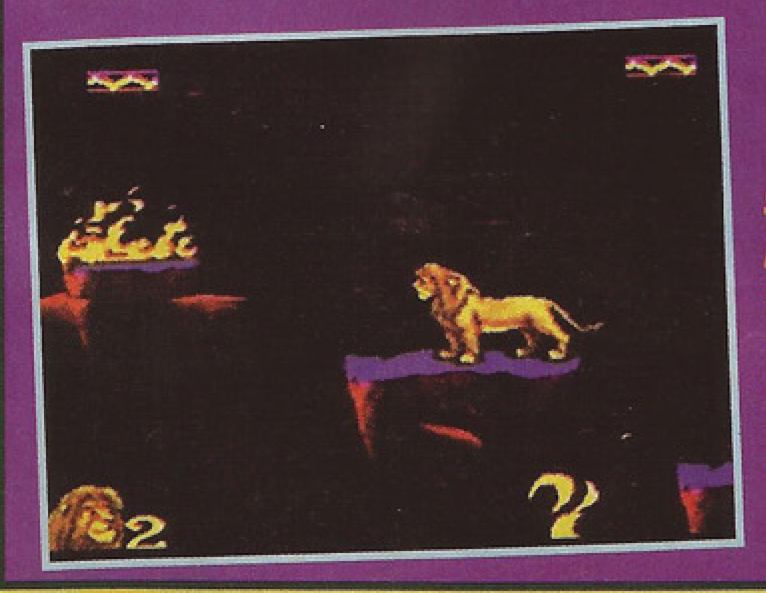
EL REGRESO DE SIMBA

Simba va para el cubil de las hienas. La fase es solamente entrar y salir de cavernas. Comenzá entrando en la tercera. Todas están bien guardadas. El mejor momento de ataque es cuando las hienas ya están con la lengua afuera.

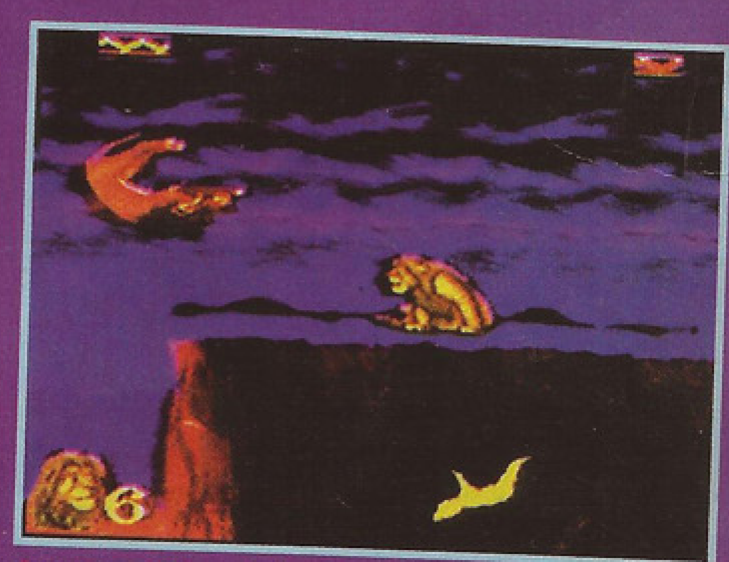


ROCA DEL ORGULLO

Ultima fase. En la primera aparición de Skar, saltá sobre él y apretá Y varias veces. El huirá. Andá por la izquierda, subiendo y cuidándote de los rayos.



Subí en las plataformas sin fuego y esperá que las otras se apaguen antes de avanzar.



Arrojá a Skar del peñasco abajo apretá el X bien cerca del enemigo.

SNES



SPACE ACE
Absolute
Acción
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	7
Desafío	10
Diversión	10
Jugabilidad	8
Originalidad	10

Space Ace es un game súper original. Pero es del tipo figurita repetida: mataste una vez, mataste siempre.

COMANDOS

Sugerimos esta configuración para tu joystick:

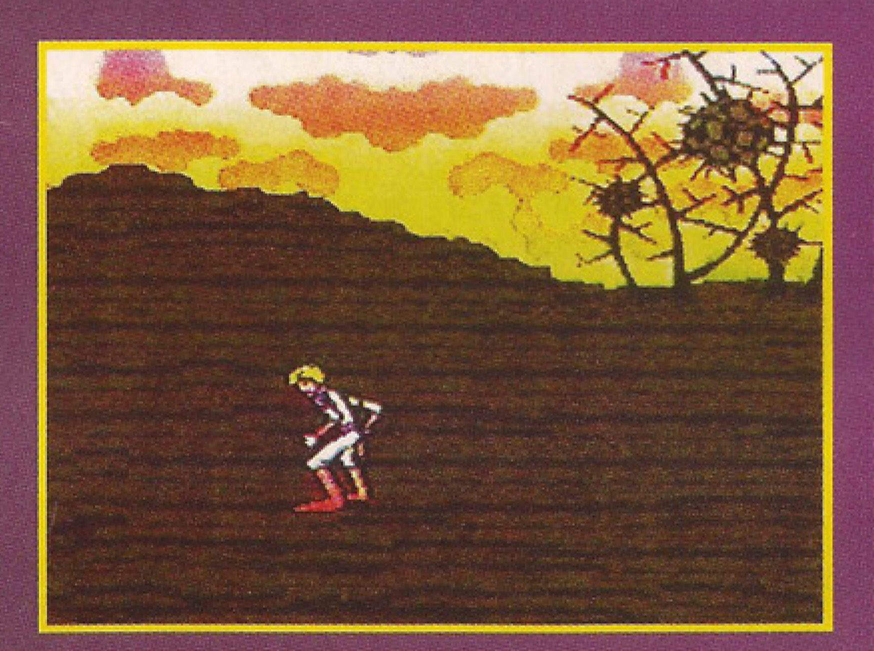
B	Saltar/Acelerar
Y	Tirar
A	Mirar a la derecha
X	Mirar a la izquierda
L	Energizar
R	Marcador de pantalla

★ No hay Passwords, ni Continues. Y vos tenés solamente cinco vidas. ¡Fuiste, es Game Over!

¿Ya viste Space Ace para PC o Amiga? Si ya lo viste, sabés que el game es como un dibujo animado: gráficos increíbles y movimientos alucinantes. Esta versión para Super NES es un poco diferente, pero se puede decir que hasta mejoró. En vez de acciones predeterminadas, este cartucho te deja mover el personaje del modo que vos quieras. Pero claro: sólo progresás en el juego si descubrís la secuencia correcta de movimientos. Space Ace es un game de tipo interactivo, diferente de todo lo que ya hayas visto en tu videogame. Si vos sos un gamemaníaco que se come todo, no dejés de experimentar este cartucho.

PASEO ESPACIAL

En este súper cartucho de Absolute, vos pasás todo el tiempo haciendo equilibrio sobre abismos, o suspendido en el cosmos. Y como no podía dejar de ser, hay un montón de enemigos que sólo quiere mandarte al infierno. El enredo es archiconocido: el malvado Borf raptó a Kimmy y ahora la misión del muchachón Dexter es liberar esta preciosura y, de paso, salvar la Tierra. ¿Simple, no? La complicación es que el villano azulado tiene una máquina diabólica, la Infanto Ray, capaz de transformar a las personas en niñitos. Dexter fue víctima de los rayos del armatoste y por eso precisa constantemente una dosis extra de energía, para enfrentar a los monstruos como gente grande.



Para volver al estado adulto.



Dexter necesita energizarse todo el tiempo.

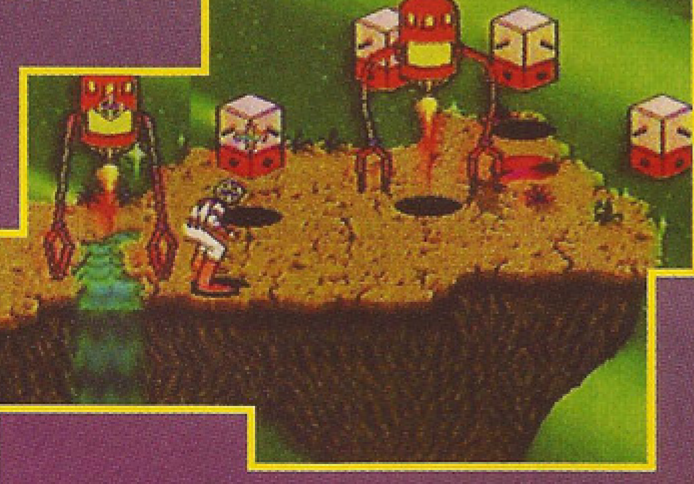
FASES AL AZAR

La estructura del game puede parecer medio oscura. Pero no es tan así. Cada pantalla corresponde a una acción. Una vez cumplida cada una, caés en el Space Maze, fase de transporte que te llevará a un nuevo nivel. Son catorce niveles escondidos entre las Space Maze. Y todo se desarrolla como un caleidoscopio: dependiendo del rumbo que vos tomás, caés en una etapa diferente. Además del aspecto visual, que es deslumbrante, el cartucho presenta un desafío de aquéllos ...¡es pura diversión! Solamente la pifia en un detalle: una vez descubierta la secuencia de las jugadas, se puede jugar con los ojos cerrados. Incluso así, detonamos algunas etapas para mostrarte. El resto queda en tus manos, ¿OK?

MOUNTAIN SIZE

Este nivel marca el comienzo del juego. Al comienzo quedate bien al medio de la pantalla para escapar los ataques de Borf. Cuando él desaparezca, subí hasta la punta superior del despeñadero y aguantá la mano que vuelve con un vuelo rasante. Andá esquivando las navecitas anaranjadas hasta que puedas energizarte. Entonces, sólo tenés que mandar mucha bala contra todos los alienígenas que aparezcan adelante tuyo.





En esta parte, dale rápido a los botones contra el enemigo antes de tomar el círculo rojo.

ITEMS

Juntá los discos que aparezcan en el camino. Cada color tiene una función.

Da más poder a tu láser.

Define la mira más rápidamente.

Permite la vuelta a cualquier nivel en el final del juego.

Da vida extra.

SPACE MAZE

Para salir hacia otras fases, buscá las estrellas. Fijate en la función de cada color.

Pasaje hacia otro nivel.

Recarga shields (escudos).

Pasaje desactivado.

SPACE STATION BETA

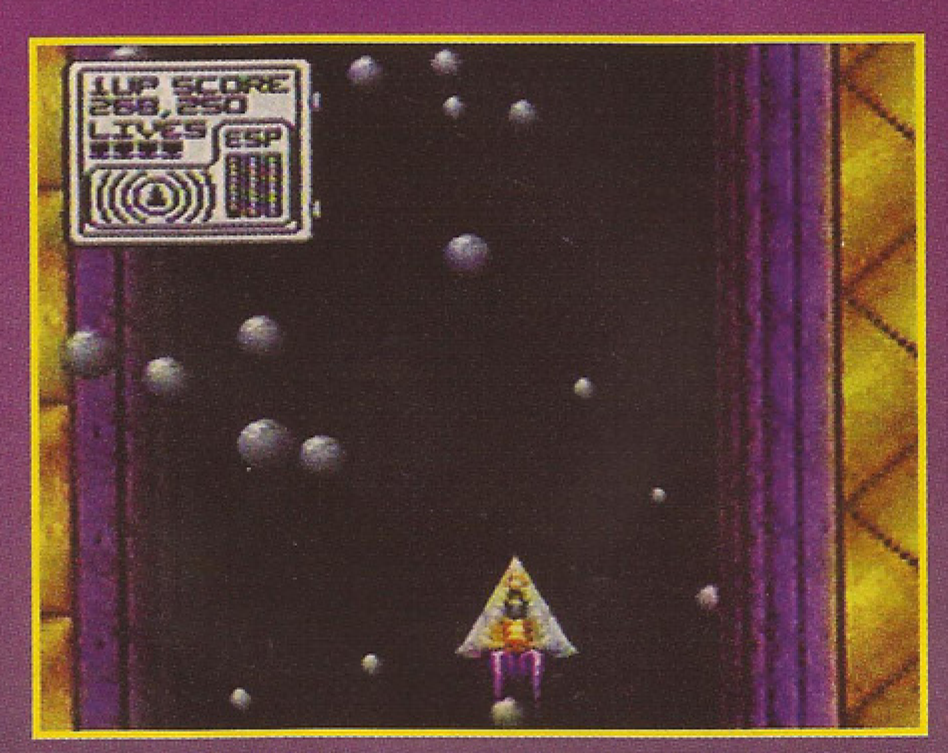
Esta jugada se desarrolla toda sobre alfombras, como alfombritas mágicas de ladrillos, que se van desarmando por el camino. Siempre que empieza a pasar esto, saltá hacia otra. Aprovechá para juntar una estrella roja hacia el final.



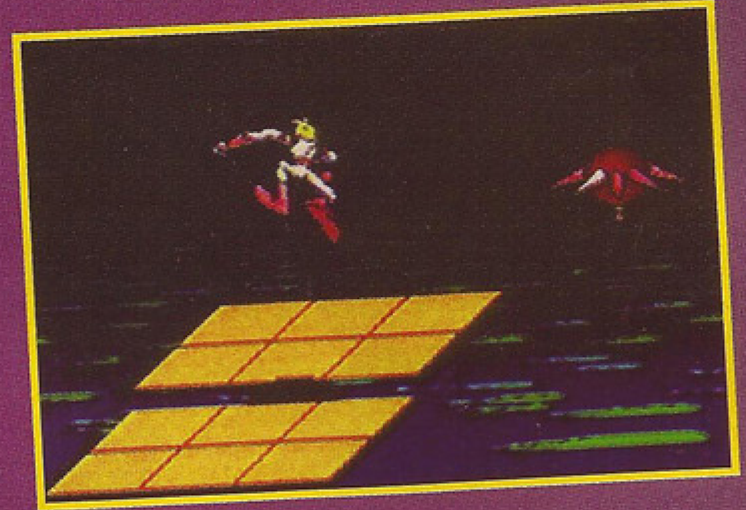
Para ganar energía, sólo tenés que apretar L cuando aparezca Energize en la pantalla.

SPACE MAZE

Hay cinco Space Mazes a lo largo del juego: Spartak, Motorcycle, Flying Saucer, Rocket Skates y Aquaboom. En Spartak, vos estás al mando de una navecita, a un millón por hora, y tu tarea es descubrir y entrar en la estrella roja para llegar a otra fase. Sólo que, para eso es preciso atravesar un laberinto infernal: si te equivocás, acabás besando la lona de tan mareado que vas a quedar.



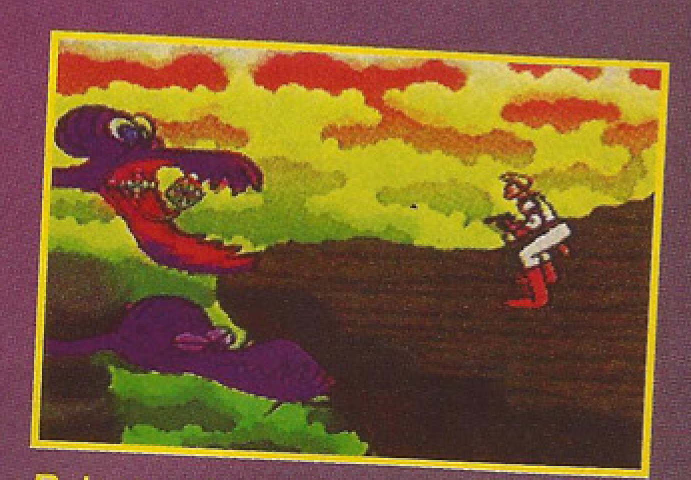
Spartak El shield que envuelve tu nave en el marcador indica que podés chocar contra cualquier cosa que tengas adelante sin miedo. Pero un choque sin él, y ¡fuiste!



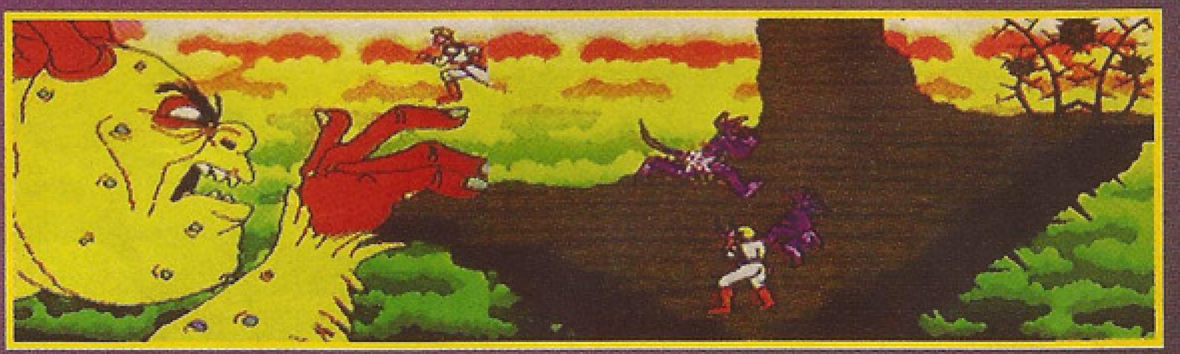
Cuidado con los ataques por sorpresa. Cuando aparezca una nave, mandate hacia la alfombra de arriba.

BARREN WASTELAND

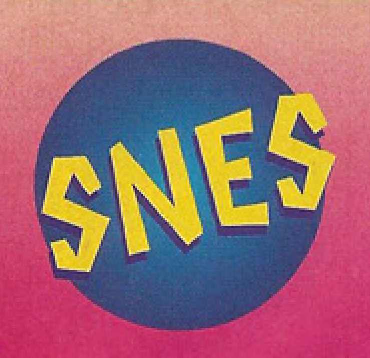
Este nivel está re-lleno de gatos peligrosísimos. Tenés que pescarle la onda porque te van a atacar y vas a pasarte casi todo el tiempo sin poder reaccionar. Si conseguís una dosis de energía, salí reventando a todos los bicharracos.



Delante de esas plantas carnívoras, poné la mira y tirá sin asco.



Atención, para esquivar a estos dos bicharracos. Cuando ese gigante aparece en el ángulo izquierdo de la pantalla, quedate en tu lugar y saltá cada vez que él estire la mano.



KING OF DRAGONS
Capcom
Aventura
1 ó 2 jugadores

Gráfico	10
Sonido	8
Desafío	7
Diversión	10
Jugabilidad	8
Originalidad	5

A pesar del enredo poco original, el game está bueno. Los jugadores más hábiles no precisarán más de un día para resolverlo.

El joystick puede configurarse. Esta es nuestra sugerencia:

Y	Atacar
B	Saltar
X	Magia
A	Defensa(para los que tienen)

★ **King of Dragons tiene 16 fases pero son todas cortitas.**

King of Dragons

Firmado por la renombrada Capcom, King of Dragons es otro más de esos games inspirados en los castillos y dragones de la Edad Media. No es un juego brillante, pero sí correctito. Tiene lindos gráficos, varios personajes, magias ...todo lo que le gusta a un gamemaníaco. Adiviná tu objetivo: salvar a la princesa raptada por un poderoso malhechor. Jugado en pareja, el game puede rendir momentos de buena diversión.



Podrás salvar a la princesa si derrotás a este jefe de la fase 11. La espada de él aumenta. Tenés que ser rápido en los golpes.

Caballeros del Bien

Vos podés elegir entre cinco personajes típicos de RPG para combatir al villano Red Dragon y su banda. Todos tienen el mismo tipo de magia: unos rayitos y fuego, nada de excepcional. Los dos mejores para enfrentar a los jefes son el elfo (Elf) y el mago (Wizard). ¡Atención a los ítems! Además de la magia de cada personaje, existen también tres ítems paveando por ahí en las fases, y que, cuando los conseguís, te dan poderes especiales.



Laberinto en la fase 15. Y un mastodonte que tira piedras. Ahorrá tu energía para enfrentar al jefazo final.

Buscá ítems en los baúles, jarros y cajas. Las copas reponen energía y amplían el marcador de life; las bolsas dan puntos.

Probá los efectos de las Magias Especiales: Bolita del sapo, Bolita del rayo y Bolita del fuego.

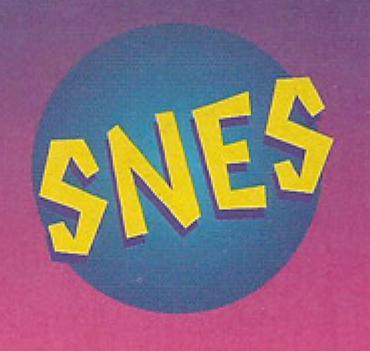
El jefe-minotauro es tan pesado que agrieta el suelo. Agarralo de frente cuando esté parado. Te vas a cruzar con él en la segunda fase.



Este es Hydra, dragón de tres cabezas que está loquito por terminar con vos. Mirá bien y reventalo. Enfrentalo en la cuarta etapa.



Jefe final - Los héroes llegan al fin a la guarida de la fiera. Usá armas, agilidad y magia. ¡Es un juego duro, fiera!



Dream TV
Traffic
Aventura
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	6
Desafío	10
Diversión	7
Jugabilidad	8
Originalidad	6

A pesar de tener el esquema archiconocido de explorar fases, el tema es diferente. Como las pantallas son grandes, las músicas deberían variar más para que resulten menos cansadoras.

COMANDOS

A	Usa ítem
B	Salta
Y	Tira
L o R	Cambia personaje
Select	Acciona visión del segundo personaje



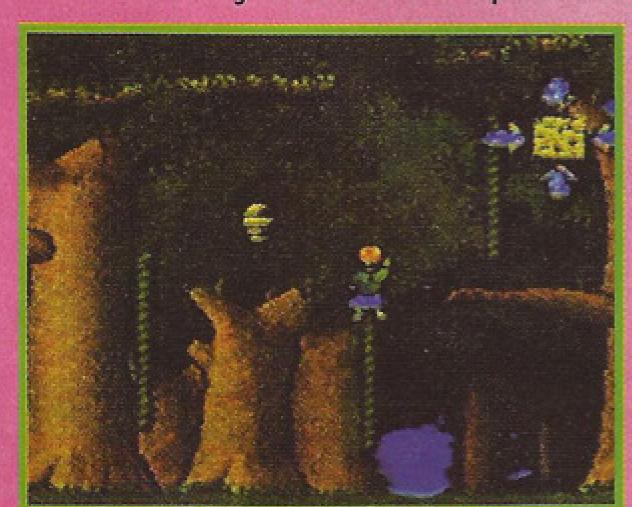
Los que viven pegados al televisor, que se cuiden. Dream TV cuenta la historia de dos muchachos que pasan a recibir misiones de un ser extraño a través de la pantalla. A pesar de que sigue el re-conocido esquema de hacer fases por arriba y por abajo con ayuda de escaleras y plataformas, la idea del cartucho está copada. Dream TV sólo peca por su monotonía, porque las fases son muy largas. Pero quien dé sólo un vistazo y encuentre que el game es demasiado fácil, se va a llevar un chasco. ¡El desafío va en aumento!



Este tipo extraño es el que da los mensajes. La primera fase se desarrolla en el Mundo Medieval.

JUNTANDO LOS PEDAZOS

En todos los mundos que recorren los muchachos, el tema es juntar nueve partes de un puzzle que abrirá un pasaje hacia otro mundo. No te olvides de agarrar los potes. El rojo garantiza energía y el azul, vida extra.

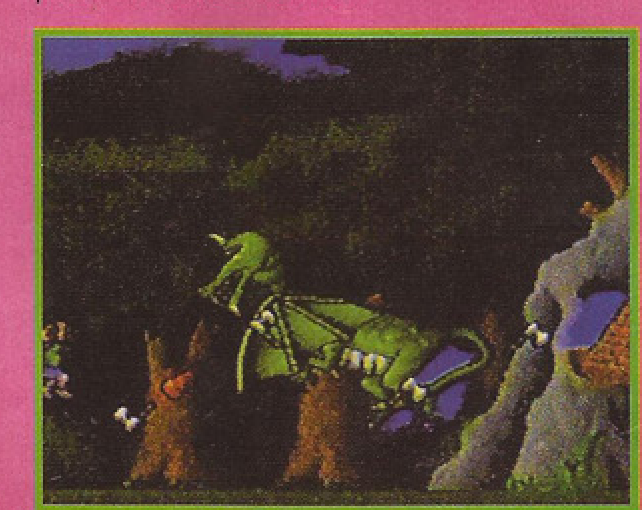


Truco: el último pedazo está en los árboles.

PARA ABRIR LA CAVERNA

Después de encontrar los nueve pedazos, vas a poder explorar la caverna.

Pero antes tenés que dar cuenta del dragón. ¡Acabá con él!

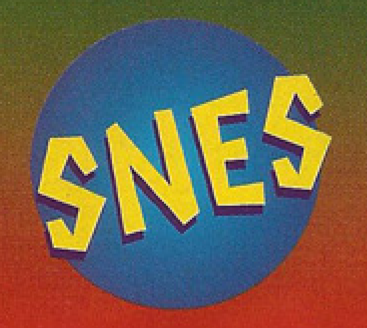


Esquivá y dale hachazos al bicharraco. Sorpresa: al derrotarlo, el pasaje estará libre.

★ Anotá el password para el mundo de Egipto: SBKW

★ Van a aparecer muchas llaves. Las mismas abren puertas que liberan el paso hacia donde están los pedazos.

★ Vos jugás con, solamente, un personaje, pero podés llamar a tu compañero en los momentos más difíciles, como el del subibaja.



BEAVIS &

BEAVIS AND BUTT-HEAD
VIACOM
Aventura
1 ó 2 jugadores

Gráfico	6
Sonido	8
Desafío	5
Diversión	6
Jugabilidad	8
Originalidad	4

Falta clima, historia y objetivo para este cartucho. Quedó muy por debajo de la versión de Mega.

COMANDOS

A cerca de otro tipo	Lo arroja lejos
B	Saltar
Y	Atacar
↓	Tomar ítem
↑	Tomar comida
Select	Cambiar personaje



Quien ya es fan de estos dos chabones feísimos seguramente se va a arriesgar con el game. La versión de SNES es muy diferente de la de Mega. En este cartucho la aventura de los dos es solamente andar por las fases y darle mazazos a todo el mundo. Beavis y Butt-Head (¡qué lástima!) no se mandan esos eructazos y otras asquerosidades peores. El game tiene seis fases con subpantallas de estructuras bien simples: basta dar cachetazos y tomar ítems para reponer la energía. Vos elegís el orden de las fases en que querés jugar.



La pieza de los tipos da escalofríos a cualquier ama de casa. ¡Qué cerdos!

PASSWORDS

FASE DE LAS CALLES

HEH YEA YEA HUH HEH
WOA HEH HEH

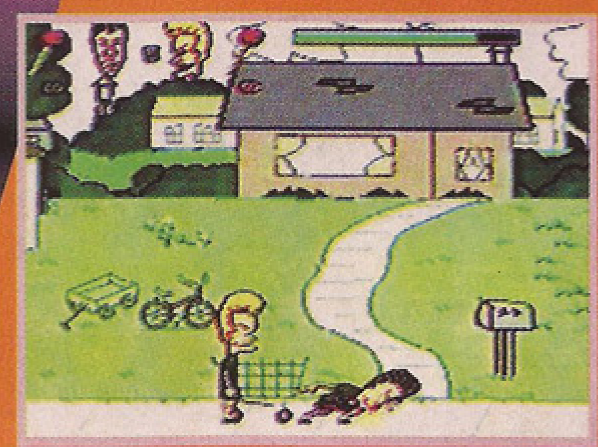
FASE DEL HOSPITAL

HEE WOA YEA YEA HEH
HEH HEE HEE

★ Entre una fase y otra se desarrolla una pesca de ítems. Pero hay una vieja y un perro para arruinarte la diversión.

BUTT-HEAD

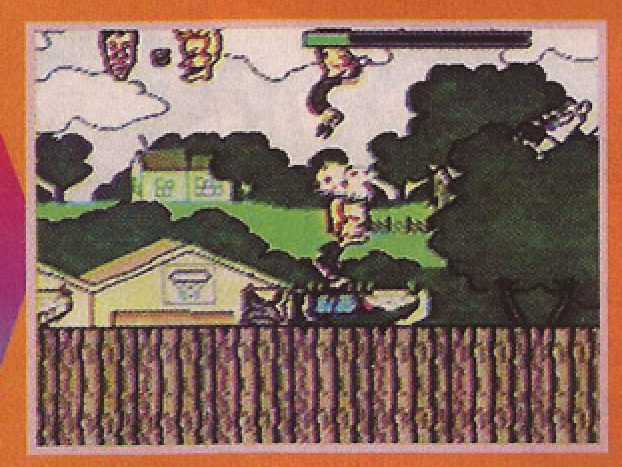
POR LAS CALLES



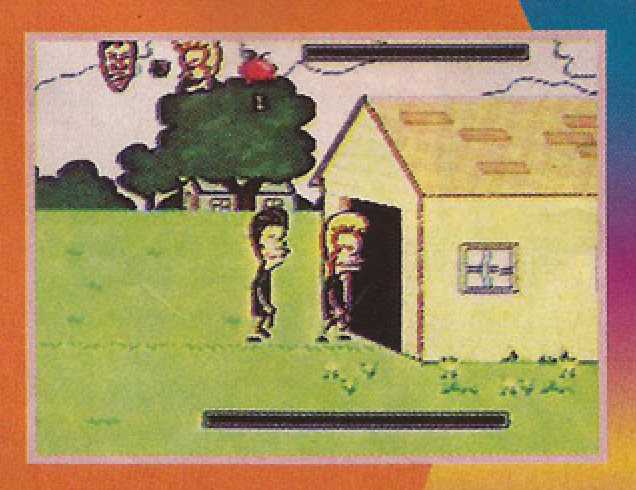
Al ver comida en el suelo apretá ↑ para tomarla con la lengua.



Saltá el rastrillo si no le pega al feúcho justo en la trompa.

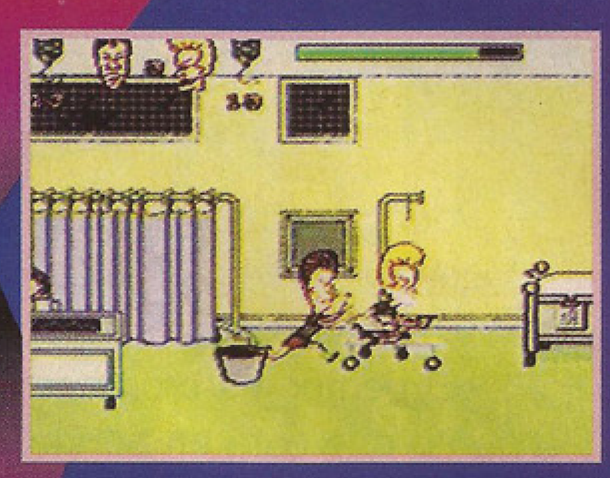


Ya en otra pantalla, andá saltando los cercos y atacando a los perros.

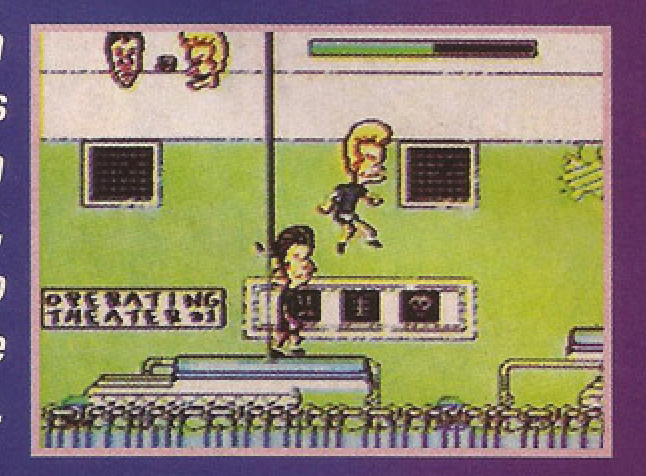


Esta fase acaba cuando entran en la casa y toman una sierra. ¡Vaya a saber para qué!

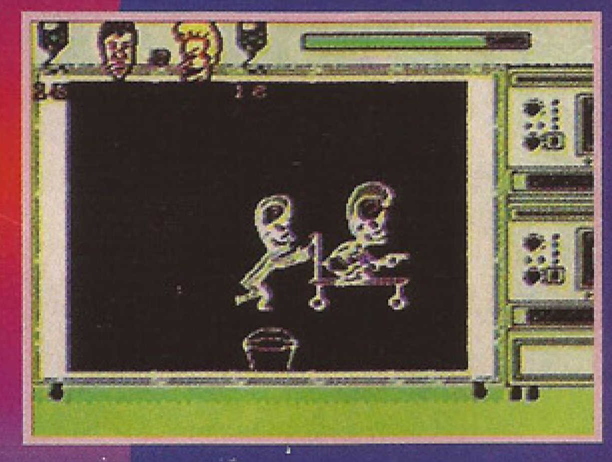
HOSPITAL



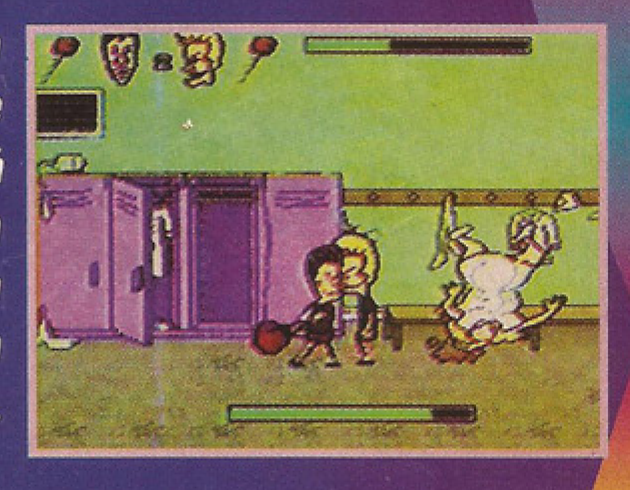
En esta pantalla vos estás en la camilla y tenés que tomar el suero para reponer energías.



Da una vuelta por las luces de la sala de cirugía, pero cuidado porque se caen.



¡Yeah! Fijate en lo que estos tipos tienen en la cabeza: una interrogación en lugar del cerebro. Heh.



En el fin de la fase enfrentá a la enfermera que da trastazos.



OUTRUNNERS
Data East
Carrera
16 Mega
1 ó 2 jugadores

Gráfico	8
Sonido	7
Desafío	6
Diversión	9
Jugabilidad	8
Originalidad	3

El esquema Outrun está ya archiconocido. Pero las innovaciones ayudan a mejorar este game.

COMANDOS

A Cambio de música durante la carrera

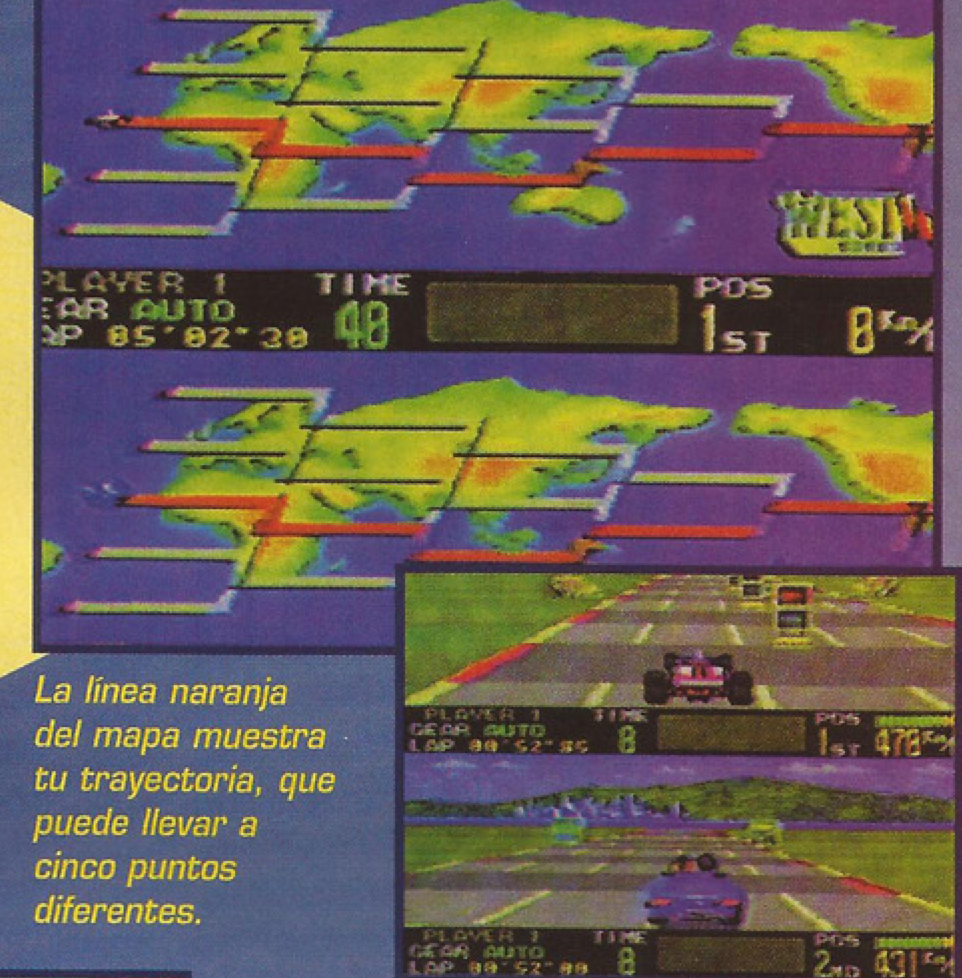
B Acelera

C Frena

OUTRUNNERS

ARCADE MODE

En este modo, vas a correr alrededor del planeta. Puede ser jugado por dos personas o contra la computadora. El tiempo es cronometrado y el piloto que está en punta elige el camino con bifurcaciones hacia el este (east) o el oeste (west). En el final de cada nivel aparece un mapita que muestra tu trayecto. Durante la travesía, aparecen animales como camellos y elefantes, y escenarios alucinantes, como un túnel transparente que pasa bajo el mar. ¡Copadísimo!



La línea naranja del mapa muestra tu trayectoria, que puede llevar a cinco puntos diferentes.

Prestá atención al auto de adelante para no errar el camino en las bifurcaciones.



Volcar, aquí, no es nada: el auto queda entero y los accidentados todavía consiguen seguir corriendo.



El gran tema del game es correr con el Virtua Formula. ¡Rápido, estable, copado!

VIRTUA FORMULA

La gran sorpresa del juego aparece en el Original Mode, en que vos corrés contra la computadora. Si conseguís derrotar a los siete competidores, la disputa final es nada menos que con el increíble Virtua Formula. Eso mismo, el gran astro de Virtua Racing. ¿No es genial? Lo más copado es que, mientras vos no desconectás la consola, el autazo permanece. Hasta da para comandarlo en el modo Arcade. Aprovechá, porque es el más veloz de todos.

Basta echarle un vistazo y ya te das cuenta de todo lo que hay que ver: Outrunners es mellizo de Outrun. Hasta el nombre es parecido. Tenés razón, la originalidad no es su fuerte. Pero, por lo menos, el game trae algunas innovaciones, como la posibilidad de jugar de a dos y nuevas opciones de autos, entre ellas, la máquina Virtua Formula, de Virtua Racing. Lo demás, es lo que ya conocés: mucha velocidad, banda sonora linda y muy buena onda. El game, al final, acaba valiendo la pena.



¡El doble de emoción! Llamá a un amigo y jugá con la pantalla dividida. Y mucho cuidado para no estrellarse...

AUTOS

Estos son los fierrazos que están a tu disposición. Observá las características y fijate cuál se adapta mejor a tu estilo. Aprovechá para ratonearte con Virtua Formula.

EASY HANDLING



4,24 m de largo • 1,75 m de ancho • 1,23 m de altura • 5 marchas o automático.

QUICK REACTOR



3,90 m de largo • 1,48 m de ancho • 1,36 m de altura • 4 marchas o automático.

ROAD MONSTER



5,20 m de largo • 2,28 m de ancho • 1,23 m de altura • Caja automática.

MAD POWER



4,46 m de largo • 1,85 m de ancho • 1,10 m de altura • 6 marchas o automático.

SMOOTH OPERATOR



4,33 m de largo • 1,75 m de ancho • 1,22 m de altura • 2 marchas o automático.

SPEED BUSTER



4,48 m de largo • 1,90 m de ancho • 1,16 m de altura • 2 marchas o automático.

BAD BOY



4,18 m de largo • 1,70 m de ancho • 1,23 m de altura • 2 marchas o automático.

WILD CHASER



4,10 m de largo • 1,75 m de ancho • 1,27 m de altura • 3 marchas o automático.

VIRTUA FORMULA



4,20 m de largo • 1,93 m de ancho • 0,95 m de altura • 6 marchas o automático.



HEART OF THE ALIEN

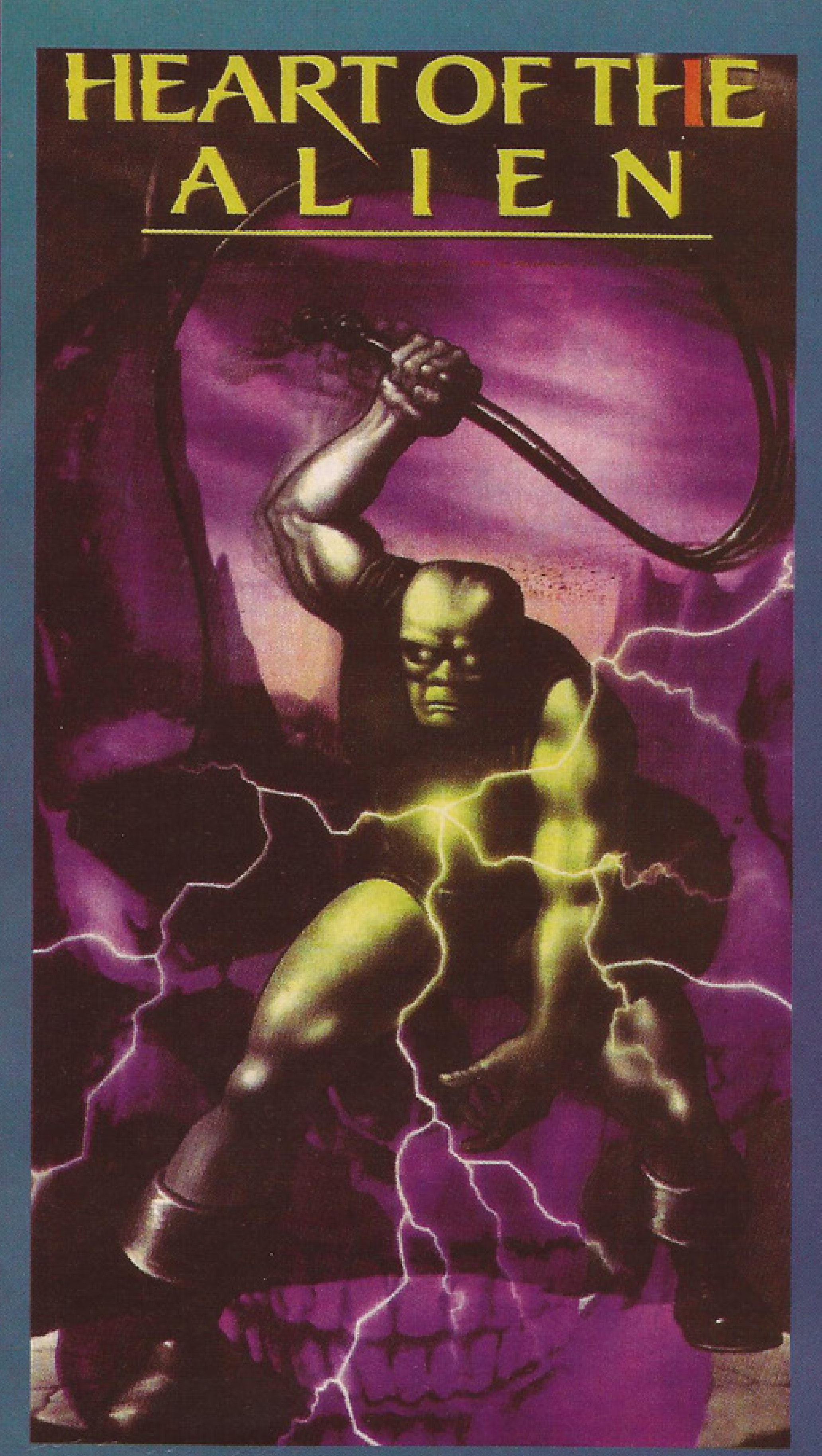
Virgin
Acción / Aventura
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	10
Desafío	10
Diversión	10
Jugabilidad	9
Originalidad	6

¡Copadísimo! ¡Vale la pena jugarlo! Solamente que el final nos dejó tristones. ¡Buáaa!

COMANDOS

A sujetado un poco	Escudo
A sujetado más tiempo	Tirar
A sujetado mucho tiempo	Láser
A + Direccional	Correr
B + Direccional	Latigazo
C	Saltar
↓	Tomar objetos



En Out of this World todo el mundo viajó junto al científico Lester cuando su laboratorio explotó y él fue a parar a un extraño mundo de humanoides, medio futurista y medio prehistórico. Las versiones de Mega, SNES, PC y 3DO son idénticas y gustaron mucho por los gráficos poligonales. Este tipo de gráfico economiza memoria, da visión de profundidad y mejora la animación en tiempo real. Virgin Interactive trae Heart of the Alien, la continuación de Out of this World. Y con una buena noticia: el CD incluye también el primer juego.

EL AMIGO DE LESTER

En la primera aventura, Lester es ayudado por el humanoide Buddy. En el final, ambos huyen volando en un pterodáctilo. Heart of the Alien (Corazón del Alien) comienza con este vuelo. Lester está inconsciente cuando llegan a una pequeña villa. Buddy vive una especie de "regresión" y se acuerda que él era líder de esa villa, cuando la misma fue atacada por los soldados del humanoide Ojos Rojos. La Fiera, la mascota de Buddy, intenta salvarlo. A pesar de que luchan valientemente, Buddy, Lester y la Fiera son hechos prisioneros. En el game vos jugás con Buddy y tenés que salvar a tus amigos esclavizados y destruir a Ojos Rojos.

El Corazón del Alien va a estar más triste ahora. Incluso después de conseguir vencer a Ojos Rojos, el amigo Lester no resiste y muere durante la batalla final. ¿Será el final de Out of this World?

PASO A PASO

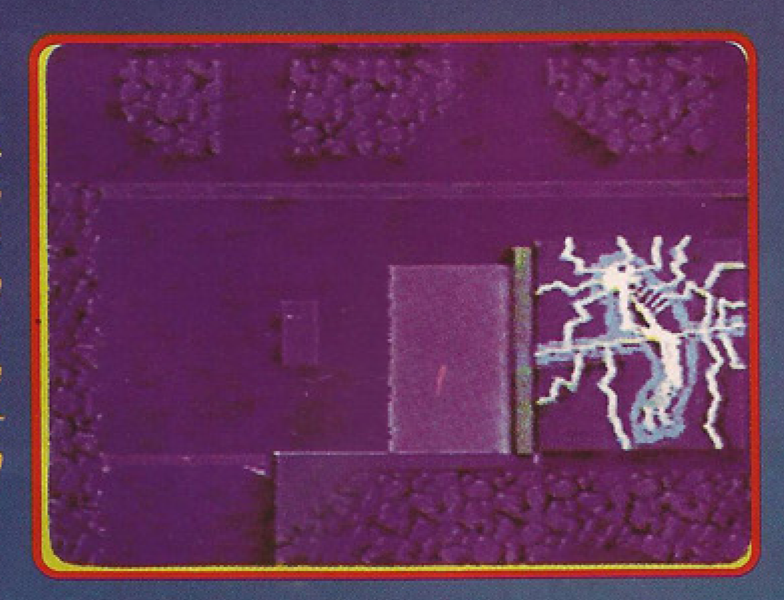
No tiene el conocido sistema de fase a fase, la pantalla es continua. Al morir, vos ganás passwords del nivel en que estás. Te lo mostramos.

Andá hacia la izquierda, volvé corriendo hacia la derecha y subí en las lanzas. Bajá, andá hacia la izquierda y saltá las plantas con cuidado, porque son venenosas. Delante de un peñasco, saltá en la piedra menor para después subir en el otro lado. Andá siempre hacia la izquierda, y atención con los murciélagos.



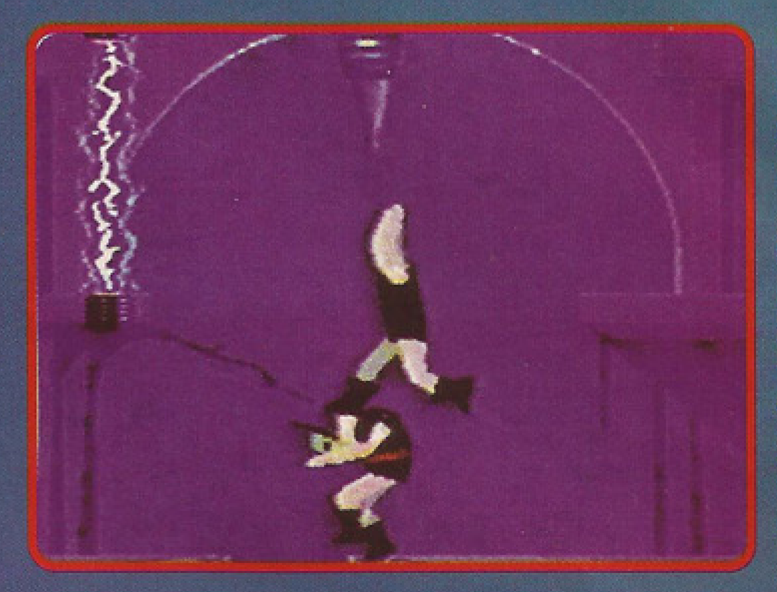
Tomá el látigo. Volvé hacia la derecha. Usá el látigo en la estalactita para pasar por el abismo.

No te olvidés de las plantas. Seguí corriendo y caé en el agujero. Pasá corriendo por las gotas que caen del techo y vas a salir a un pozo. Usá de nuevo el látigo en la estalactita y encontrás un ascensor. Aparece de nuevo ese gas venenoso.



Recargá el poder del látigo en la cabina (parece que te electrocutás). La salida de esta etapa está bien al lado de la cabina.

En la prisión, quedate delante del guardián, hacé un escudo y dispará. Andá hacia la izquierda. Más guardianes. Hacé nuevamente un escudo y tirá, girá y reventá la primera barrera. Son cuatro barreras para destruir. Repetí la secuencia, ¿OK?



Yendo hacia la izquierda, aparece un láser y un guardián. ¿Qué hacer? Usá el látigo para agarrarte en el cañón y golpeá con tus pies la cabeza del guardián para llegar al otro lado.

El guardia va a caer y quedará preso en un agujero. Dejá al tipo ahí mismo. Seguí hacia la izquierda, usá el elevador y tirá contra la caja de control. Saltá al guardia que quedó atascado y seguí hacia la derecha. Enfrentá a dos guardias usando el escudo. Continuá hacia la derecha.



Bajá en el primer agujero que aparezca, (fijate que Lester está encima de las cañerías). Hacé el escudo y acercate al guardia, dale un latigazo a Lester que va a caer encima del otro guardia que está en el piso superior.

Subí, salí de la pantalla, volvé y Lester va a estar encima de ese primer agujero en que vos te caíste. Lester va a bajar y arrojar una granada al guardián. Desconectá el campo de fuerza y seguí hacia la izquierda. Hay gases mortales por todos lados. Colgate del techo y saltá. ¿Te acordás del guardián que quedó atascado? Entonces, usá los pies de él. Reventá la planta que viene del techo y andá a las cloacas. Al ver una tubería, subí. En este trecho va a desarrollarse una animación. Seguí hacia la dere-

cha y desconectá la caja que guiña. Tené cuidado que las cajas de madera que están arriba no se caigan encima tuyo: da latigazos para derribarlas antes de seguir adelante.

Seguí hacia la izquierda y al ver tres lámparas azules en línea vertical, saltá. Continuando, aparece una puerta electrificada. Llegá cerca y saltá con cuidado. Andá hacia la izquierda, tirale a los guardias y recargá el látigo. La salida de este piso está bien a un costado.

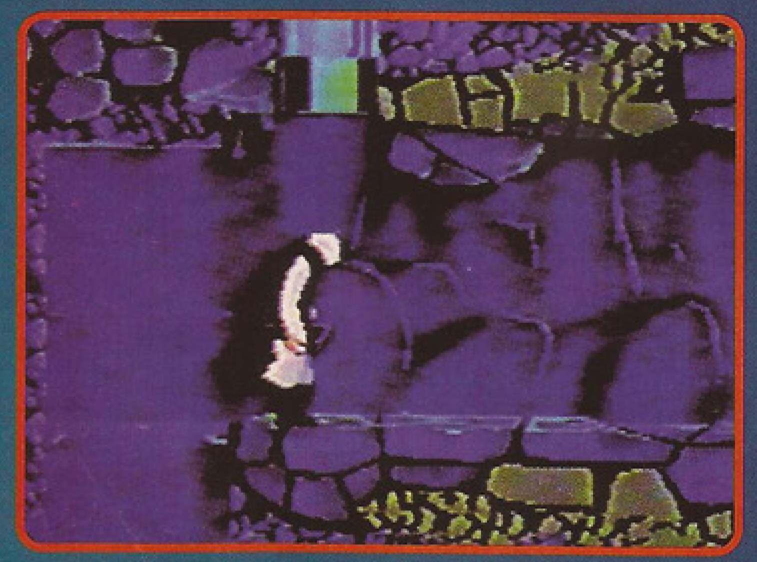
Andá hacia la derecha. Al encontrar 3 lásers, pasá con cuidado entre ellos.



Después de derrotar al guardia usando el escudo, bajá por las cañerías y enfrentá al otro guardia. Andá hacia la izquierda, subí bajá y destruí el mecanismo que estaba entre los guardias.

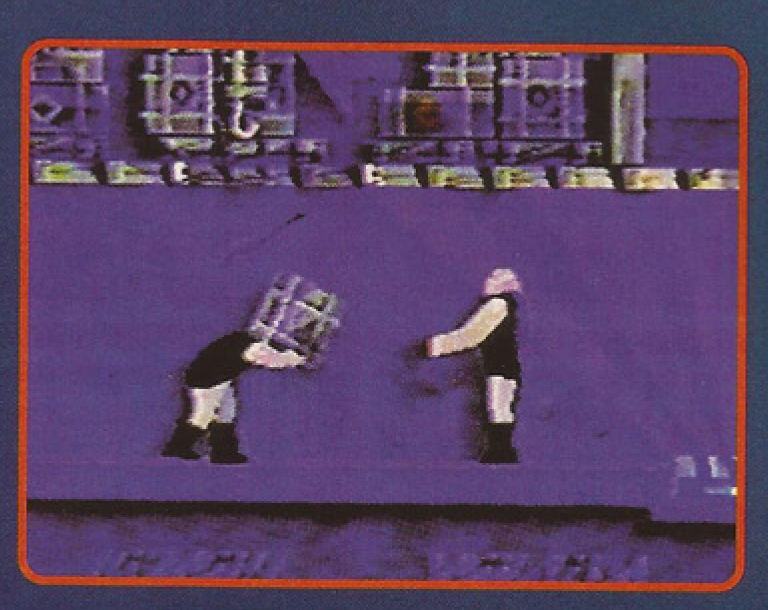
Andá hacia la izquierda y matá la planta. Aparece una cañería bien arriba tuyo. No subás por ella tampoco. Andá hasta el elevador, bajá y saltá el agujero, esquivando los gases venenosos. Al avistar la máquina, destruí a la maldita, continuá hacia la izquierda, matá la "pierna" de la planta y tomá un detonador.

Andá hacia la izquierda y seguí a ese ritmo. Volvé todo el camino hasta el punto en que destruiste la máquina.

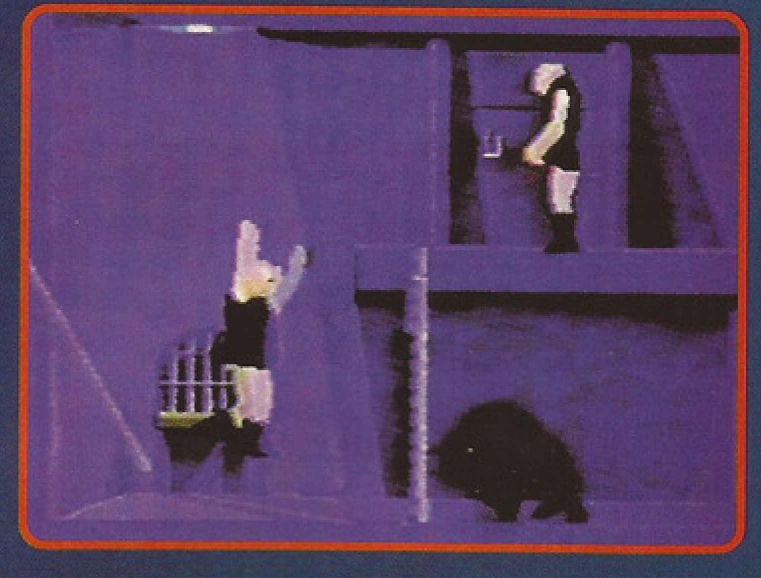


¿Ves la cañería hacia el piso de arriba? Subí ahora por ella. Hay murciélagos, ojo. Cuidado con ellos.

Andá hacia la izquierda, subí, matá al guardia y tomá una bomba. Volvé, bajá y andá hacia la izquierda. Al ver el campo de fuerza, usá el látigo. Andá corriendo hasta encontrar un gran armatoste. Llegá cerca y apretá (flecha) + los 3 botones y esperá la explosión. Ahora, volvé hacia el campo de fuerza. Vas a enfrentar guardias ya en la parte de arriba del lugar. Después de pasar por la puerta, latigueá las cajas para que caigan sobre el guardia. Seguí adelante.



Saltá en la marca azul en el piso, latigueá al guardia dos veces y, a la tercera, derribá la caja encima de él.



Siguiendo hacia la izquierda, hacé lo siguiente: latigueá dos veces, y a la tercera, estando cerca de la primera palanca, apretá ↓. El guardia caerá en la jaula del animalito consentido de Buddy. En este punto aparecerá la animación final del juego.

PASSWORDS

1 - BDXF	2 - XRCL	3 - HGDD
4 - DGBJ	5 - KTLB	6 - RLRB
7 - RJLG	8 - LKHC	9 - HJJG
10 - CXLD	11 - HLCJ	12 - CDJR



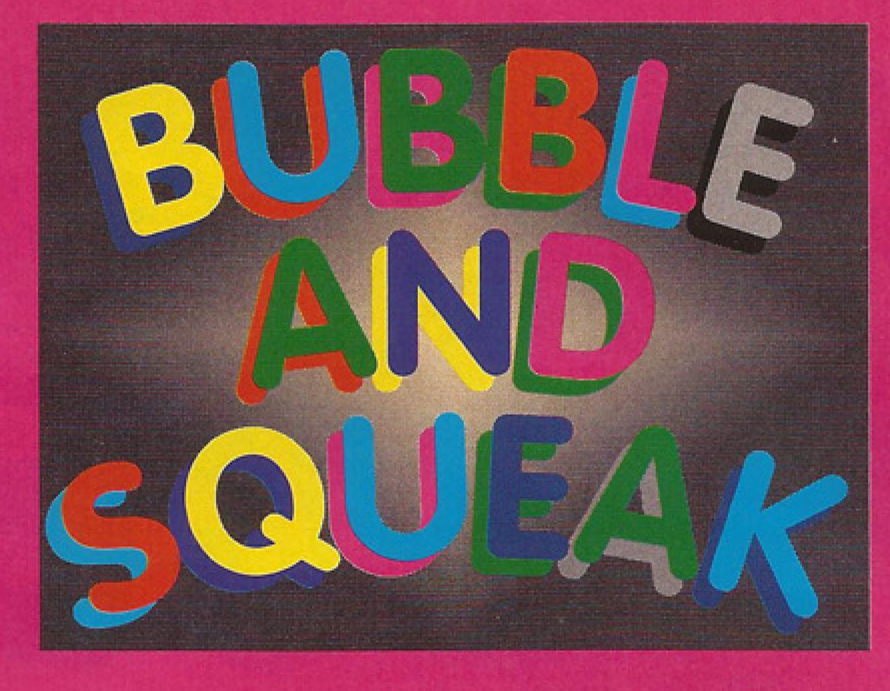
BUBBLE AND SQUEAK
Sunsoft
Aventura
1 jugador
4 Mega

Gráfico	8
Sonido	6
Desafío	6
Diversión	6
Jugabilidad	8
Originalidad	6

El game está muy bien terminado y debe interesar a los jugadores más chicos.

COMANDOS

A	Tiro/arroja el chicle a Squeak / patea a Squeak
B	Salto
C	Paraliza a Squeak (si apretás de nuevo, te sigue) / coloca moneda en la máquina de chicles / toma objetos,
↑	(cuando vos estás delante de Squeak) El te arroja hacia arriba
↓+C	Baja del hombro de Squeak



Otra pareja alocada desembarca en el mundo de los games. Bubble es un pibe valiente y su amigo Squeak es un poco... despistado. El cartucho de Sunsoft tiene gráficos muy elaborados y los escenarios son ricos en detalles. Vos comandás a Bubble pero no podés descuidar a Squeak, porque es completamente dependiente de tus cuidados. Bubble y Squeak tienen 45 fases, la mayoría de ellas del tipo laberinto. Es uno de esos juegos que tenés que explorar bien para tener éxito. ¡Probalo!

Villano Felino

La trama se desarrolla en el planeta Grool, que fue invadido por el malvado Kat of Nine Tails y sus compañeros. Tu misión es liberar a los habitantes de las garras del terrible gato. El tema es juntar los diamantes que están en tu camino. Los mismos te van a servir para liberar a los prisioneros. Cuando vos le acertás a un enemigo, se transforma en una moneda que sirve para comprar chicles para Squeak, quien es un verdadero fanático de las gomas de mascar. Vos podés subirte a sus hombros y acertarle a los enemigos con los globos de chicle que salen de su boca. Además de eso, podés subirte a Squeak y tomar impulso para alcanzar los lugares altos. ¡Aprovechá! Las fases tienen tiempo limitado porque el nivel del agua sube y ni Bubble ni Squeak saben nadar. Por eso, buscá el submarino, porque es el único medio de enfrentar al gato villano en las fases acuáticas. Una novedad: vas a tener que ir a buscar al jefe, porque él no aparece automáticamente.

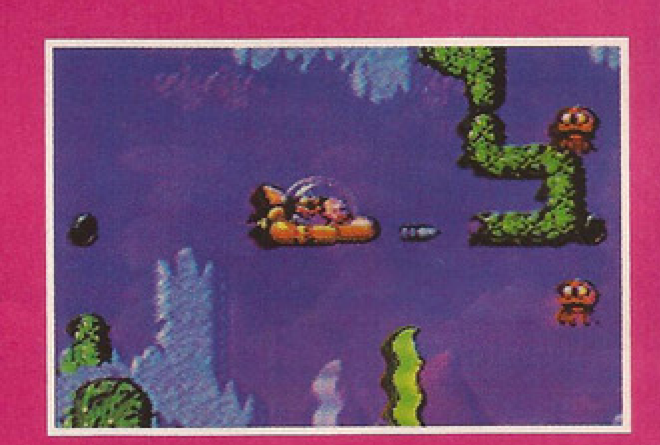
Liberá a un prisionero de este equipo. Para esto vas a gastar 50 diamantes. En compensación, ganás la oportunidad de disfrutar de una fase de bonus.



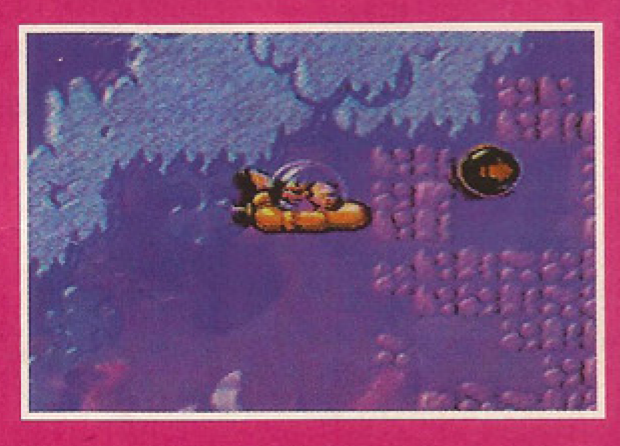
No ataques al pato de frente porque él rebota tus tiros. Acertale por la espalda.

Estrategias

Squeak depende de tu buena voluntad y vos no podés dejarlo solo. Muchas veces él necesita quedarse en un lugar mientras vos juntás monedas o activás una plataforma para llevarlo a un lugar más alto.
Tené cuidado de no perder contacto con él, ya que la mayoría de los escenarios son verdaderos laberintos y no tenés que perder tiempo buscando a tu amigo. Cuando el impulso que Squeak te da para que saltes no es suficiente, no te calentés. Buscá algunas cosas para apilar. Pueden ser resortes, floreros, etc. Así llegarás a los lugares más altos sin dejar de juntar ningún ítem.



En las fases acuáticas, atención con los bichitos y reventá a los corales a partir de la punta roja. Aquí, todos los botones tiran.



Esta flecha sirve para marcar la pantalla. No pases de largo, sino serás obligado a volver todo el camino.

PASSWORDS Un regalito para vos: los tres primeros passwords. **RQCRQBPT • NHHDHHBH • QDFLLMMP**



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
Flying Edge
Deporte
1 ó 2 jugadores

Gráfico	6
Sonido	4
Desafío	6
Diversión	7
Jugabilidad	4
Originalidad	3

El cartucho sigue la estructura elemental de este deporte. Faltó desarrollar grandes jugadas.

★ Si el resultado fuera un empate, la decisión es por penales.

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

Movida por el entusiasmo de la Copa del Mundo, Flying Edge trae un juego de fútbol bastante bueno. Llamá a un amigo y quedate tirado en el sofá para disfrutar de Champions World Class Soccer. Nada de gráficos increíbles y sonido envolvente, solamente un buen partidito para ayudarte a convertirte en campeón y lucirte el domingo.

TODO BIEN SENCILLITO

Vos elegís entre 32 países e intentás llegar a la famosa copa. Enfrentá a esos equipos, a los que más rabia les tenés y ¡a jugar se ha dicho! La estructura del game es vieja conocida de los gamemaníacos que disfrutan con "los gloriosos once": Tournament (campeonato), solo contra la computadora, y Exhibition (partido simple), que vos jugás solito o con un amigo. Elegí el partido con o sin faltas e impedimentos. ¿Duración de los juegos? 15, 30 ó 45 minutos.



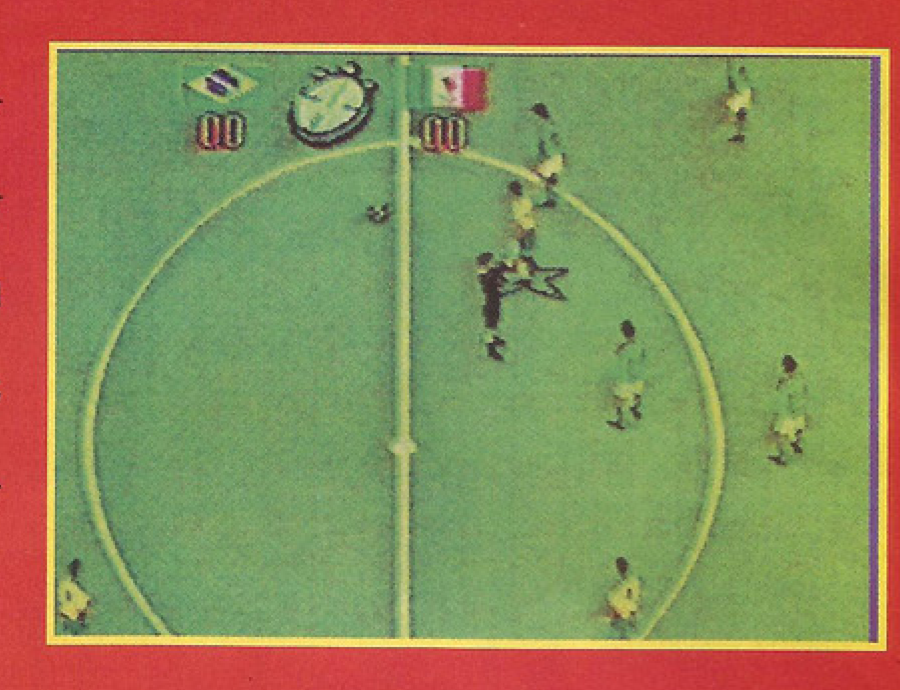
Elegí tu selección. Observá en las barras la capacidad del equipo en ataque, defensa y rapidez.

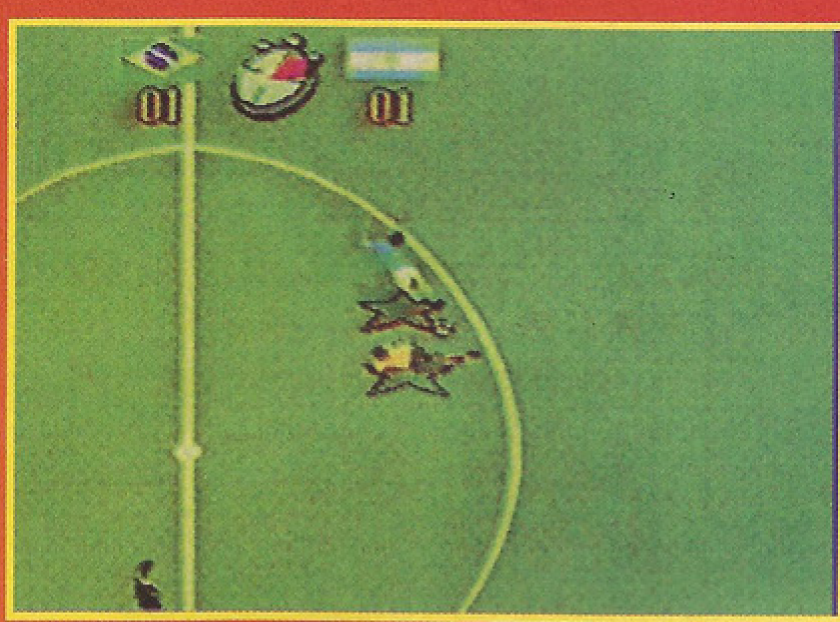


Tenés cuatro opciones de estrategia de ataque. El control del arquero puede ser manual, automático o semiautomático.

UN JUEGO APENAS REALISTA

El que sueñe con hacer grandes jugadas, esos pelotazos increíbles dignos de grandes cracks, que se vaya olvidando. Champions World Class Soccer es muy normalito, y no da para que usés mucha creatividad.





¿Falta? Fijate en el árbitro con la esperada tarjeta amarilla en acción.

Probá con un barrido. En la desesperación, a veces uno intenta cualquier cosa.

Fijate en el cobro del lateral...





...y en este corner.

COMANDOS

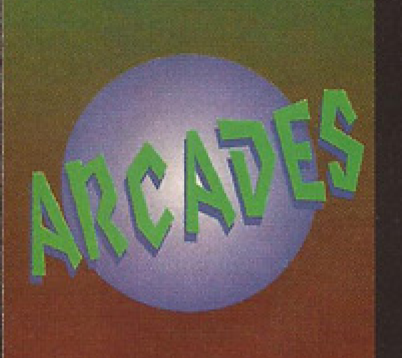
Con la pelota

A o B sólo un toque	Pelota baja
A presionado	Pelota alta y larga
B presionado	Pelota alta y corta
C	Patada directa

Sin la pelota

A	Robar pelota
B	Cometer falta
C	Cambiar estrella de jugador
B + Direccional	Barrido

★ Para que el campo quede limpito, podés eliminar las marcaciones de la pantalla apretando el Start.



DARKSTALKERS
Capcom
Lucha
1 ó 2 jugadores

Gráfico	10
Sonido	8
Desafío	8
Diversión	6
Jugabilidad	10
Originalidad	8

Darkstalkers es técnicamente impecable. Ahora bien, aquí entre nosotros, es mucho más fácil hacer un juego con personajes mágicos que crear luchadores con rasgos humanos y distintas personalidades propias. Bonito y lleno de golpes copados, Darkstalkers realmente convence. Pero es muy poca cosa, para los que están acostumbrados a Street Fighter 2.

Darkstalkers
The Night Warriors

ACTION GAMES tuvo el honor de presentar Darkstalkers con exclusividad. Capcom está invirtiendo fuerte en este alucinante arcade de lucha. Apuestan a este game como "el sucesor de Street Fighter 2". El juego es técnicamente avanzado. Sólo para comparar, SF 2 Turbo tiene un total de 190 Mega, mientras Darkstalkers utiliza 226 Mega de memoria. Sabiendo esto, el resultado no puede sorprender a nadie. Se trata de un arcade de gráficos soberbios, sonido copado y excelente jugabilidad. La única duda es si Darkstalkers tiene carisma suficiente para sustituir a SF 2...

PERSONAJES EXTRAÑOS

Podés elegir entre diez luchadores, uno más extraño que otro. Entre los personajes, un zombie, una momia, un vampiro y otras figuras clásicas del mundo de las tinieblas. Al contrario de lo que ocurre con los arcades de lucha más famosos, los personajes de Darkstalkers no son totalmente humanos. Para algunos, esto es sinónimo de fascinación, atracción por lo desconocido. Pero otros pueden encontrar menos copado controlar, por ejemplo, una momia. Al fin de cuentas, Darkstalkers puede ser divertido y, al mismo tiempo, diferente tanto de un Clayfighter como de un SF 2. Date una vuelta por algún local de videojuegos que lo tenga y, después, sacá tus propias conclusiones.

BISHAMON

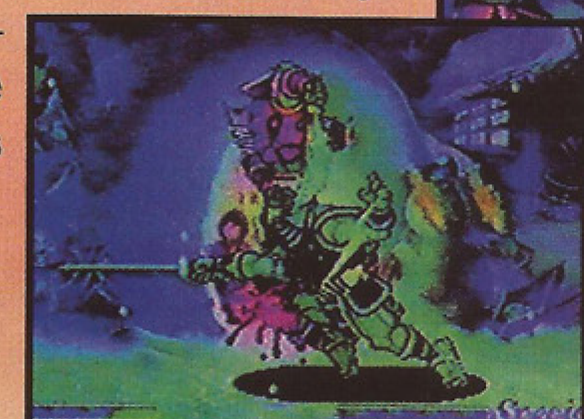
Samurai

No hace falta ser mago para darse cuenta de que es un japonés. Su espada permite muchos golpes copados, tanto de cerca como de lejos. Tratá de cortar a los adversarios con la espada.

SNAP SWORD
Espadazo: ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo

FLIP SWORD
Para traer al enemigo cerca tuyo, después de un Snap Sword, ↓ ↙ ← + puñetazo

SEAL OF DEATH
Saltá hacia arriba. Durante el salto, ↑ ↘ → + puñetazo



QUICK SLASH
Espadazo con ellos: ← 2s, → + puñetazo o patada. Con puñetazo, la espada sale por arriba; usá patada para un golpe bajo.

STORM WIND
Para cortar al adversario dos veces, después de ejecutar un Snap Sword. Durante el toque de la espada, ↓ ↘ → + puñetazo.

SASQUATCH

"Pie Grande"

Este inmenso esquimal primitivo heredó su nombre de una provincia canadiense. Su mayor habilidad es congelar a los enemigos. Al fin de cuentas, si él no entendiera de hielo, ¿quién entendería?

BIG TYPHOON
Patada que rueda: → ↓ ↘ + patada

BIG SHAKE
¡Uga-uga total! De cerca, → ↘ ↓ + puñetazo.

BIG BRUNCH
¡Cómico! Engulle al enemigo y lo escupe congelado. De cerca, ↓ ↙ ← + patada.



BIG SNOW
Magia loca de hielo: ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo.



BIG TOWERS
Construí una fortaleza de hielo y congelá al adversario: ↓ ↓ + 3 puñetazos.

JON

El Hombre Lobo



Rápido y ágil, Jon tiene magias enormes que causan grandes estragos. Es inglés y sus garras dan miedo.

BEAST RUSH *Magia: ↓ ↘ → + puñetazo.*

CLIMB LASER *Cuchillo: ↓ ↑ + patada.*



BEAST RUSH ARRIBA *Magia en la diagonal, de arriba hacia abajo: saltá y apretá → ↓ ↘ + puñetazo.*

WILD CIRCULAR *Sujetá y volá por encima del adversario, golpeándole la cabeza en el suelo: de cerca, hacé → ↘ ↓ ↙ ← + patada.*

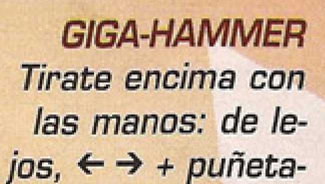
VICTOR
Frankenstein

El gigante alemanote tiene golpes a lo Zangief. Sus brazos y piernas se iluminan en los movimientos más copados.



GYRO CRUSH
Giro: ↓ ↙ ← → + puñetazo

GIGA-BUSTER
Tirate encima con los pies: de lejos, ← → + puñetazo.



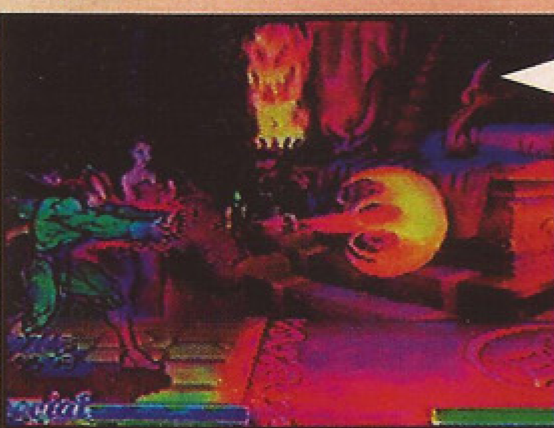
GIGA-BURN
Rodillazo hacia arriba: ↓ ↙ ← + patada.

GIGA-HAMMER
Tirate encima con las manos: de lejos, ← → + puñeta-



DEMITRI
El Vampiro

Rumano, nacido a fines del siglo XV, Demitri tal vez sea el mejor de los diez luchadores. Sus magias son rápidas y devastadoras.

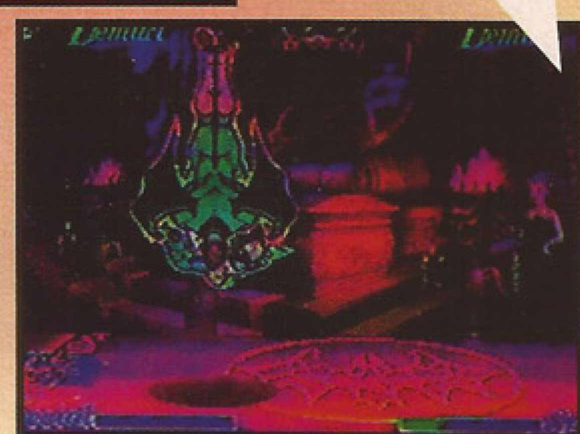


CHAOS FIRE
Magia: ↓ ↘ → + puñetazo.

NEGATIVE STOLEN
Pilón triple: de cerca, girá la palanca una vez y apretá puñetazo.

DEMON CRADDLE
Dragon Punch: → ↓ ↘ + puñetazo.

BAT SPIN
En la cabeza del adversario: ↓ ↙ ← + patada.



RIKUO
Tritón

Según la mitología griega, Tritón es un dios marino, hijo de Neptuno y Anfitrite. Es por eso que este brasileño tiene aletas y se entiende tan bien con los ambientes acuáticos.



POISON BREATH
Magia con la boca: ← ↙ ↓ ↘ → + patada.

SCREW JET *Es el Torpedo del M. Bison, ni más ni menos: ← → + puñetazo (¡no necesitás cargar por 2s!)*



SONIC WAVE *Una onda magnética que sujeta al adversario: ↑ ↘ → + puñetazo.*

TRICK FISH *Para maltratar al enemigo, durante el Sonic Wave, quedate apretando la patada.*



FELICIA
Mujer Gato

Desde Gotham City, con amor. Felicia tal vez no sean tan sensual como Michelle Pfeiffer, pero es muy arisca. Es una luchadora bastante ágil y peligrosa.



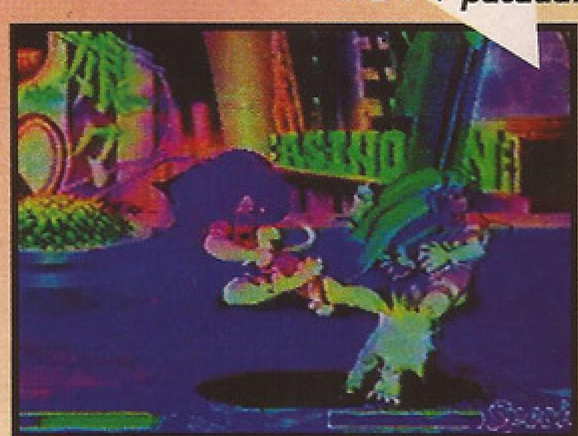
ROLLING SCRATCH
Mandate encima y mostrá las garras: → ↘ ↓ ↙ + puñetazo. Para arañar más y más, apretá puñetazo varias veces seguidas.

DELTA KICK *Coz: ← ↘ → + patada.*

ROLLING BUCKLER
Un ataque astuto: ← ↙ ↓ ↘ + puñetazo.

SAND SPLASH
Magia: ↓ ↘ → + patada.

ARROJAR
Un giro que acaba con un lindo lanzamiento hacia arriba: ↓ ↙ ← + patada.



LORD
Zombie

El australiano es medio lento, pero algunos golpes compensan su lentitud. Lo más copado es su habilidad para desaparecer.

HELL'S GATE *Para desaparecer, ← ↙ ↓ ↘ → + patada.*

DEATH HURRICANE *Subí girando: ↓ ↙ ← + patada.*



SKULL JAVELIN *Volá hacia arriba como una avispa: ↑ ↓ + patada.*

SKULL PUNISH *¡Bestial! Agarra, da un pilón y quiebra la espina dorsal. De cerca, ↓ ↘ → ↗ + puñetazo.*



ANAKARIS
Momia

Anakaris es tan lento que llega a irritar. Pero es divertido: empuja al enemigo dentro del sarcófago y lo llena, al chabón, de golpes.



ECHO BACK *Para engullir una magia lanzada contra vos: →↘↓↙← + puñetazo. Para soltar la magia engullida, apretá ↓↘→+ patada.*

ROYAL JUDGEMENT DAY *Anakaris salta, flota y lanza unos diablitos. Durante el salto, →↙↓↘ + puñetazo.*

COFFIN DANCE *Poné el sarcófago para saltar sobre la cabeza del enemigo. Apretá los tres botones de puñetazo al mismo tiempo para que el sarcófago salte cerca del adversario. Si preferís que el ataque sea lejos del enemigo, apretá 3 patadas.*

ECHO BACK (sin magia) *Agarra y arroja al suelo: →↘↓↙← + puñetazo.*



MORRIGAN
Demonio

Escocesa, es una encarnación femenina del mal. Tiene una buena diversidad de golpes y, por eso, es una de las mejores opciones.



CHORRO *Agarra al adversario, conecta el chorro y arroja al infeliz en el suelo. De cerca, accioná ← ↙ ↓ + puñetazo.*

SOUL FIST *Magia recta: ↓ ↘ → + puñetazo.*

SOUL FIST (en el aire) *Magia en la diagonal. Saltá y reventá con ↑ ↗ → + puñetazo.*

SHELL KICK *Morrigan sube, da un giro y acierta varias veces. Durante el salto, hacé ↓ ↙ ← + patada.*

SHADOW BLADE *Es un Dragon Punch genial. Arrasá con → ↓ ↘ + puñetazo.*







HUITZIL *Es un robot bien molesto. Tenés que ser rápido y usar magias para acabar con él.*



FYRON *Este es un tipo mugriento. Atacalo de lejos y defendete siempre.*

Si te descuidás, toma a la cabeza.



TOTAL ECLYPSE
Crystal Dynamics
Espacial
1 jugador

Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	10
Diversión	10
Jugabilidad	9
Originalidad	8

Los escenarios tienen profundidad, volumen y acompañan rápidamente los movimientos de la nave. Genial.

COMANDOS

A	Acelera
B	Tira
C	Frena
R	Nave gira a la derecha
L	Nave gira a la izquierda
X	Arma especial



El 3DO ya estaba necesitando un game espacial. Y Crystal Dynamics no se quedó atrás: Total Eclypse está a años luz de cualquier juego del género. La banda sonora es alucinante y la acción le quita el aliento a cualquiera. O sea, es un juegazo, lleno de escenarios increíbles y un desafío arrasador: ¡un baño de adrenalina! Hasta es un buen motivo para comprar un 3DO.



Visual alucinante, respuestas rápidas, sonido rebueno... el juego de tus sueños

SALVAR EL SISTEMA SOLAR

Los que ya hayan jugado Star Fox del Super NES se van a sentir familiarizados con Total Eclypse. La dinámica del juego es la misma. El enredo no es precisamente re-original: el alienígena Drak-Sai, un tipo horroroso que parece un lagartón parlanchín, simplemente apuntó su súper cañón Sun Dagger hacia nuestro sistema solar. Ya te podrás imaginar quién va a tener que darle una manito a la humanidad. Para eso, vos comandás una tremenda nave, la Firewing. Tu misión tiene cinco fases, cada una con cuatro subfases y un jefe en el final.

ARMAS



El tiro más potente y más concentrado



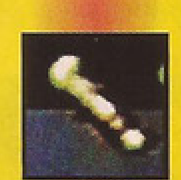
Se divide y forma espirales hacia los lados



Sale recto y después se extiende hacia todos lados



Misiles que ya salen extendidos. Son los más débiles



Arma especial. Perfecta en los momentos de sofocones



ARMAS

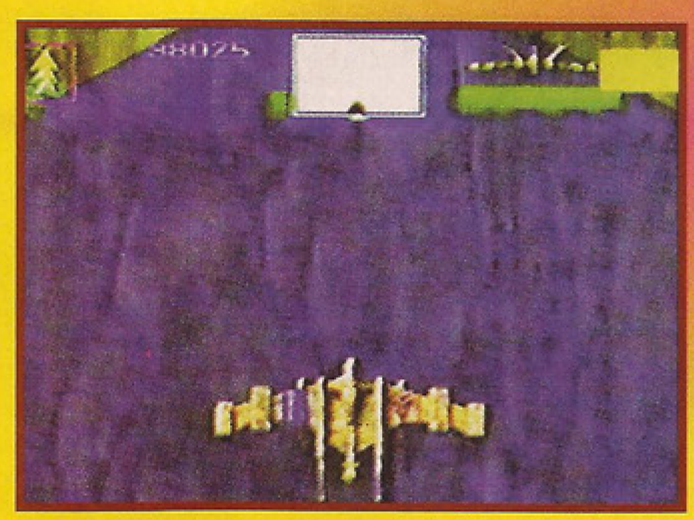
El esquema de las armas es del tipo "agarrá y usá": basta arrojar la nave encima de ellas y las adquirís automáticamente. La única que puede ser acumulada (hasta tres unidades) es la Especial, poderosa bomba que limpia la pantalla. Juntando tres veces seguidas el mismo tipo de arma, conseguís la potencia máxima. Orientate por el mapita que está en la parte de arriba de la pantalla.

Junto con las armas podés ver una S, ítem que recupera las energías.

PRIMERA FASE

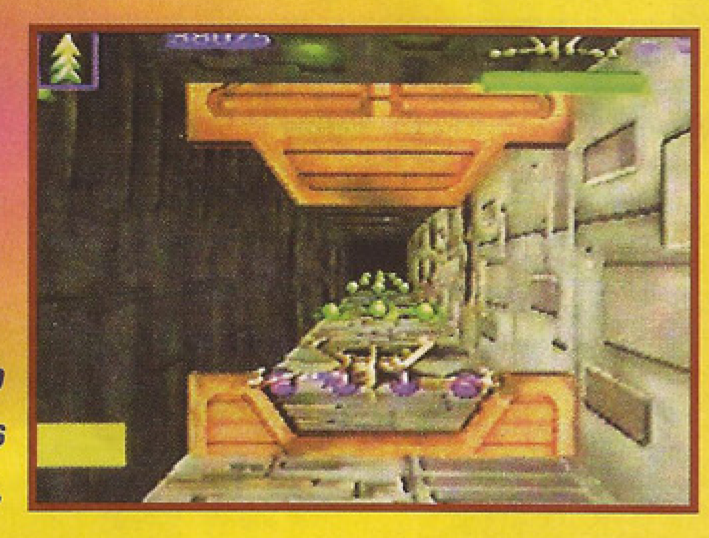
ARQUEOUS MAJOR

Misión: acabar con los misiles enemigos.



Al entrar en esta zona violeta vos automáticamente tomás el túnel.

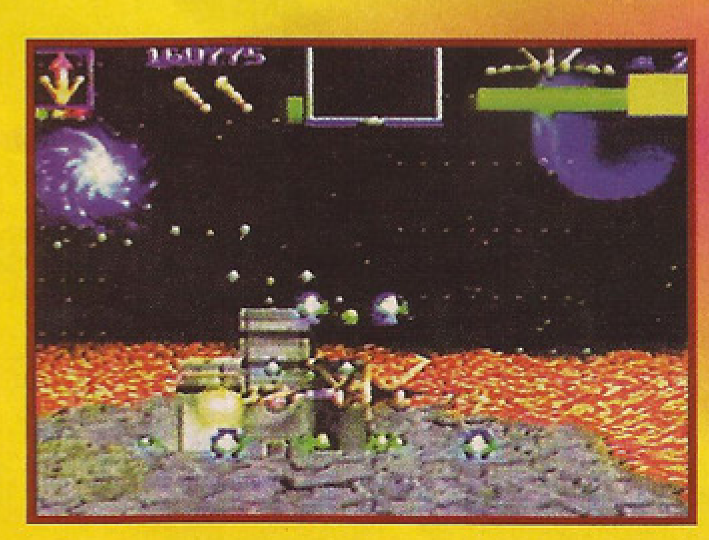
Tenés que ser rápido en el túnel, pues las puertas se están cerrando.



SEGUNDA FASE

MAGMA PRIME

Misión: destruir un laboratorio de cyborgs.



No economices tiros en los laboratorios de cyborgs. ¡Dedo a fondo!

Jefe volcán: quedate volando de un lado para otro y tirales en sus ojos, pero sólo cuando estén rojos.



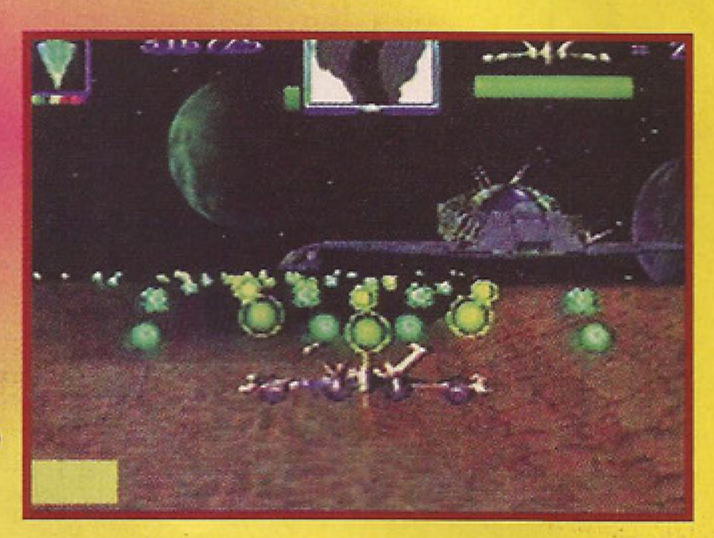
TERCERA FASE

SOLARIUS CENTURIA

Misión: explotar una central de energía.



Prestá atención al aspecto visual cuando usés el arma especial. ¡Genial!

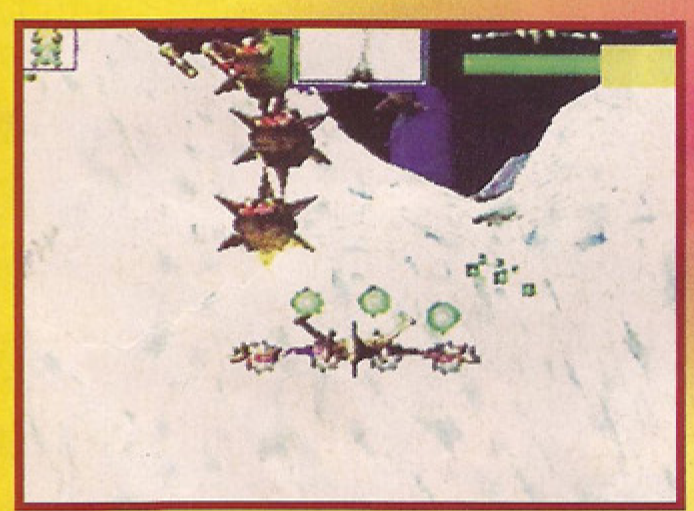


Tirá sin parar al jefazo y esquivá sus ataques.

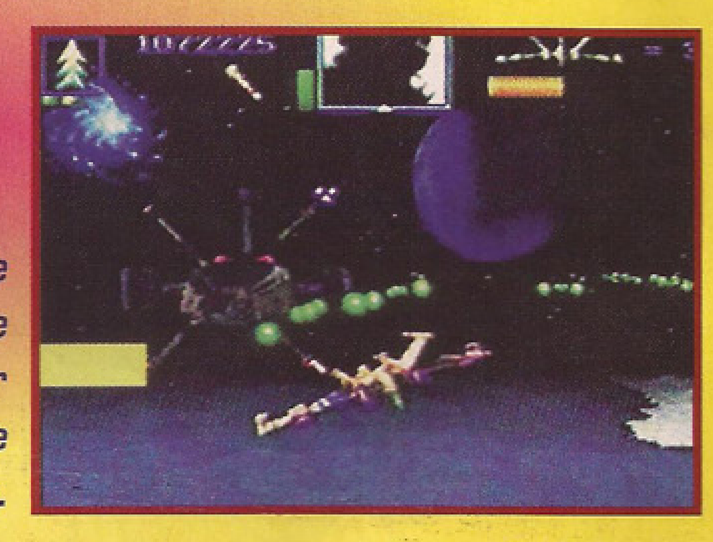
CUARTA FASE

POLARIS 5

Misión: arrasar el cuartel general enemigo.



Esquivá estas minas sino se mandarán hacia el espacio...



Cuando este jefe extrañísimo te tire unas bombas color rosado, cambiá de lado y seguí tirando.

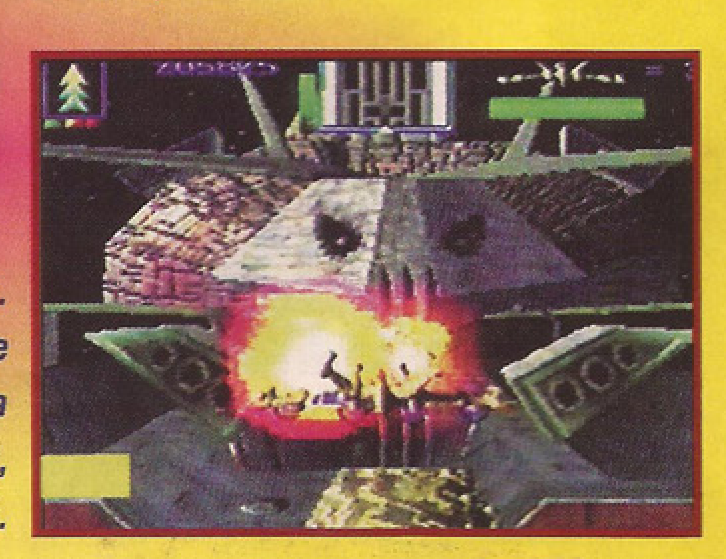
QUINTA FASE

SUN DAGGER

Misión: derrotar a Drak-Sai.



Aquí, usá el mapa. ¡Si elegís el camino errado, podés estrolarte!



Mantené la calma. Concentrá el ataque en la parte de arriba y volá en zigzag, esquivando los tiros.

ATENCION SOCIOS DEL ACTION GAMES *Club*

A PARTIR DEL MES PROXIMO SE PUBLICARA EL LISTADO DE LOS SOCIOS DEL CLUB (de a poco, porque son un montón).

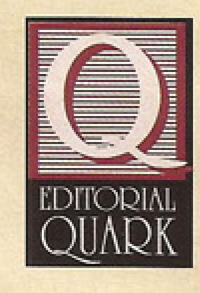
Si todavía no te hiciste socio completá el carnet que está en la revista

ACTION GAMES

AÑO 4 - Nº 37 - JUNIO 1995

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax 953-3861

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

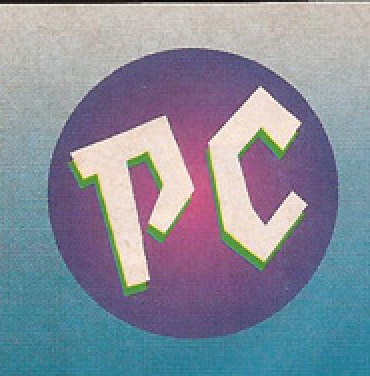
Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de AÇAO GAMES es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil. El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de AÇAO GAMES.

ACTION GAMES no se responsabiliza por el cumplimiento de las ofertas y publicidades de sus anunciantes, ni tampoco por la legitimidad de los nombres y/o marcas que utilizan.
Todos los productos o marcas que se mencionan son al efecto de prestar un servicio al lector y no entrañan responsabilidad de nuestra parte.
La modificación o supresión de alguna característica de los productos mencionados es responsabilidad absoluta de sus fabricantes, distribuidores y/o comerciantes, y no de la editorial. Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio.



THE SEVENTH GUEST
Trilobyte e Interactive Drama
Aventura / Estrategia
1 jugador

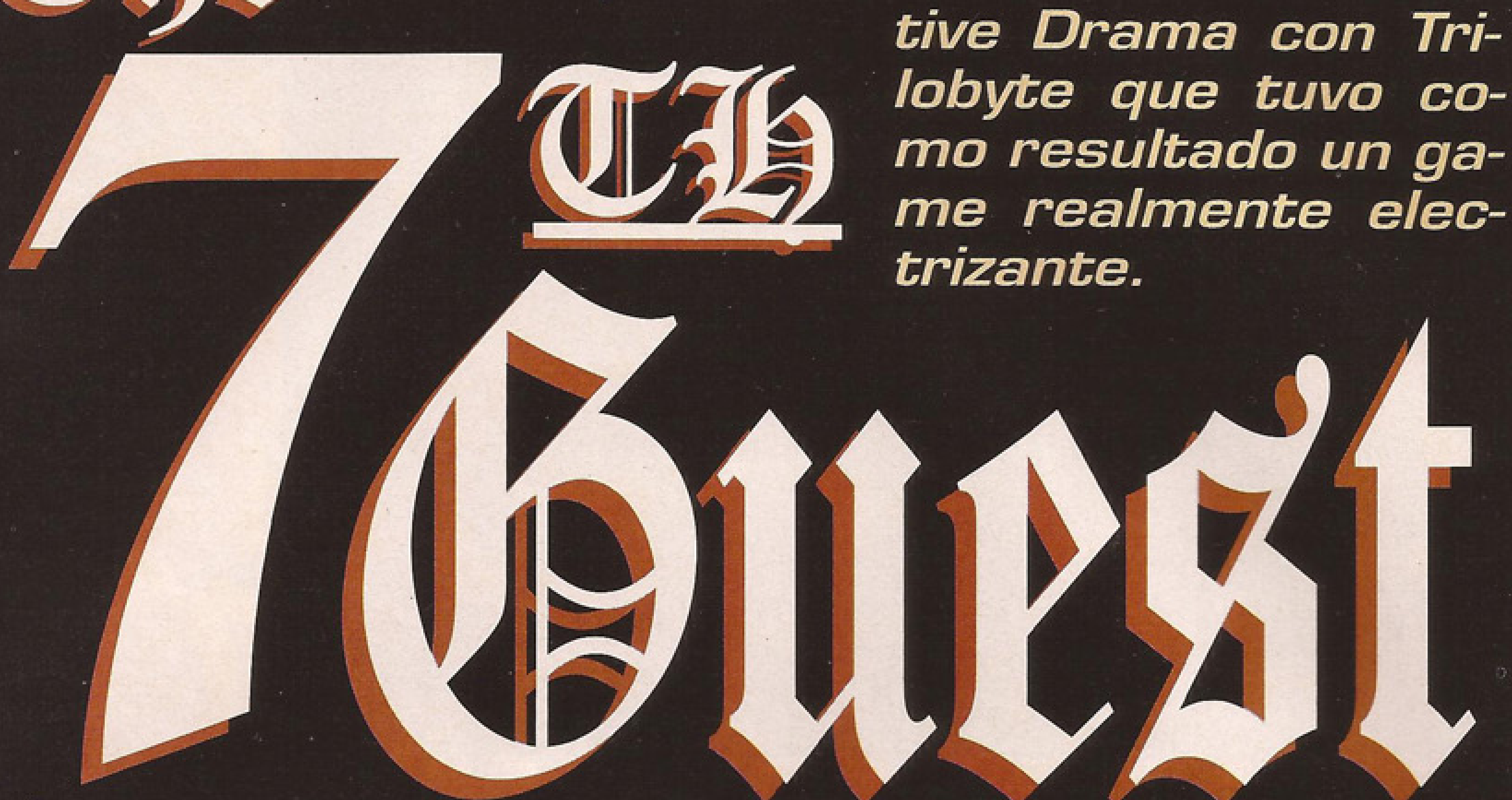
Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	9
Diversión	8
Jugabilidad	7
Originalidad	10

Los que no desisten fácilmente ante un desafío y se copan con el suspenso, no se lo pueden perder.

CONFIGURACION MINIMA

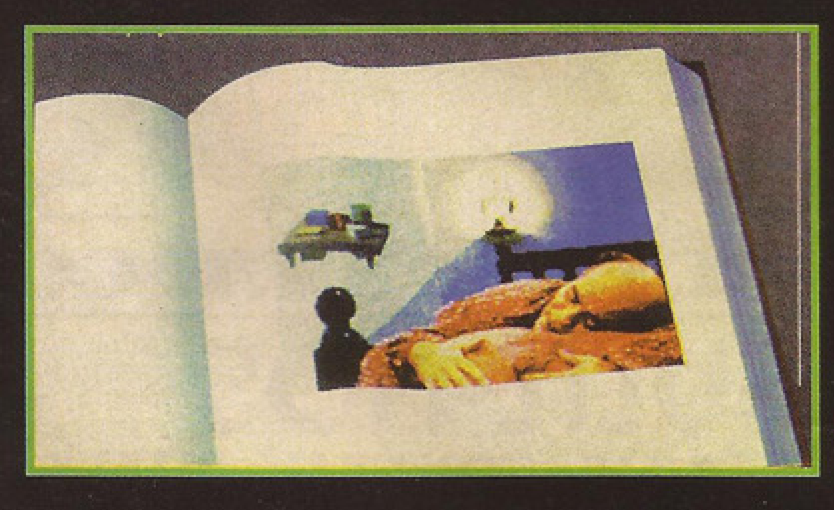
PC 386 33MHz, con 2 Mega de RAM y 10 Mega libres en el disco duro. Monitor Super VGA. CD-ROM con velocidad de transferencia de 150 H/S. Placas de sonido compatibles con CD-Rom. Mouse.

Para los que se copan con el suspenso y disfrutan con los escalofríos, Virgin Games presentó The Seventh Guest (El Séptimo Invitado), un supergame que te va a hacer pedazos los nervios y el cerebro. Se trata de un trabajo a cuatro manos de Interactive Drama con Trilobyte que tuvo como resultado un game realmente electrizante.



Suspenso y Realismo

Los fabricantes se gastaron todos: contrataron actores para la grabación de las imágenes y escritores profesionales para escribir la historia. Para que los gráficos quedaran bien reales, se usó la técnica de "renderización", que consiste en la aplicación de textura, sombras y puntos de luz en las imágenes de los objetos. Después, las imágenes son movidas con técnicas de 3D. ¡Y el sonido es diez puntos! Hay efectos sonoros de gritos, viento, susurros y todo lo que necesita una buena historia de horror.



¡Una presentación de aquéllas!
Vas a ver la historia en las páginas de un libro.

Recorré los Cuartos

En cada cuarto hay puzzles que resolver. Además de eso, el acceso a ciertos lugares de la casa está restringido y, a veces, es necesario resolver puzzles para entrar en ellos. De paso, vas a disfrutar de algunos efectos increíbles recorriendo los salones.



Las manos de este cuadro parecen saltar. ¡Escalofriante!

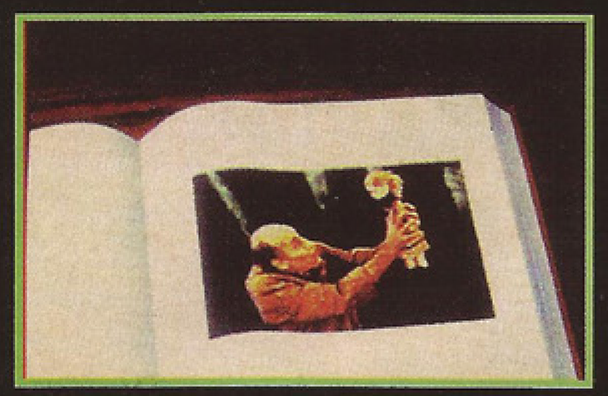
¿Vos te atreverías a

Invitados a la Mansión

Stauf invita a seis personas a visitar la mansión y descifrar sus puzzles. Y ofrece a cada una de ellas lo que más deseen: poder, riqueza, éxito, etc. Todo eso a cambio de su alma. ¿De quién será? Mientras los convidados se esfuerzan por triunfar, entra en la mansión un chico inocente, desafiado por sus amiguitos. Pero no sabe lo que le espera.

Stauf

The Seventh Guest te va a llevar al mundo de Stauf, un ladrón común que comienza a tener sueños y, a partir de ellos, crea juguetes y acertijos. Stauf se vuelve rico, pero todos los niños que compran sus juguetes mueren misteriosamente. El último sueño de Stauf inspira al criminal a construir una mansión y encerrarse en ella.



Los juguetes tienen éxito y producen misterios.



Los inocentes niños mueren sin explicación.

Pobre Chico

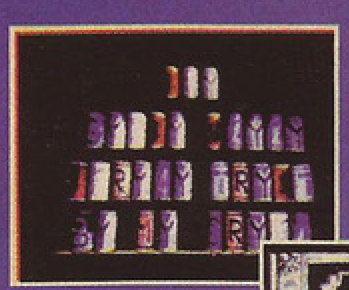
El pibe Tad es el séptimo invitado y va a ser perseguido y muerto por los otros seis. Todo lo que Stauf planeó, ocurrió. Y es ahí que entrás en la historia, en el papel de Ego, un ser misterioso que debe proteger al chico. Vos ves la historia en el tiempo presente, cuando sólo quedan los fantasmas. Pero actuás en el pasado, tratando de impedir que Stauf se quede con el alma de Tad. Para eso, tenés que resolver los puzzles. Hay un punto a tu favor: los fantasmas no pueden verte y sus conversaciones te dan buenas pistas. ¡Prestá mucha atención a las mismas!



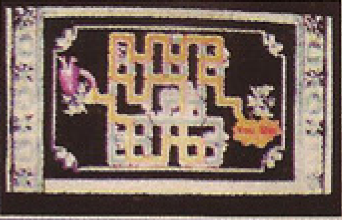
Vas a tener que encontrar un libro en esta mesa de la biblioteca. El mismo contiene consejos para la solución de los puzzles.

Veintidós Puzzles

Los puzzles (acertijos) son del tipo pasatiempo: tenés que mover o encajar piezas, pisar en el lugar correcto, etc. Los temas son bien variados. Hay criptas para que vos adivinés cuáles tienen que permanecer cerradas; cartas de baraja para componer la imagen de la mansión destruida ...y todo por el estilo. Son veintidós puzzles, para que te cansés de exprimirte los sesos. Algunos son bastante simples y economizan tu actividad cerebral ...pero otros te van a hacer arrancarte los cabellos.



Tu desafío en este puzzle es formar una frase con las letras disponibles. Pero la única vocal es la Y. Si tu inglés está medio herrumbrado, te va a ser difícil.



Aquí el tema es conducir la sangre bombeada desde el corazón por este laberinto.



Elegí las letras y colocalas en los laterales de este extraño tablero. Las letras incorrectas no pueden ser transportadas. Este es fácil.



Probá tus conocimientos de ajedrez. Tu objetivo en este puzzle es colocar las piezas negras en el lugar de las blancas sin parar en las casillas en que el alfil pueda ser eliminado.

entrar a esta casa?

ESTATE ATENTO A LOS CAMBIOS DEL CURSOR

Mano de esqueleto apunta la dirección a seguir y cosas que vos no podés hacer.

Dentadura aparece cuando está ocurriendo alguna cosa del otro mundo.

Máscara significa que hay que ver una escena.

Calavera con cerebro indica que hay que resolver un puzzle (acertijo).

Ojo aparece cuando movés las piezas del acertijo.

LOS DESEOS

Martine
Quiere poder

Edward y Elinor
Dinero

Brian
Exito

Julia
Juventud

Hamilton
Magia real

MASTER ASTERIX AND THE SECRET MISSION

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

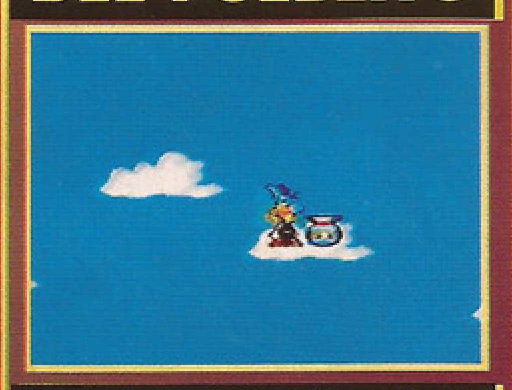
El game de los simpáticos galos está recopado. Y da para quedarse un buen rato delante de la pantallita reventando soldados romanos. El desafío no es gran cosa y el sonido resulta un poco aburrido. Pero nada de eso echa a perder tu diversión. No siempre un juego con jefazos sanguinarios es garantía de pasarla bien. Probá algo diferente.

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

LA POCION DE PANORAMIX

Como en las historietas mundialmente famosas, Asterix y Obelix viven en una aldea que es el último reducto de resistencia a los ataque enemigos. El problema es que la famosa poción, que da superfuerza a nuestros héroes, está acabándose. Para volver a hacer la cantidad que necesita el pueblo, Panoramix, el inventor de la poción, necesita seis plantitas especiales. Asterix y Obelix tienen que recorrer la Galia en busca de estas hierbas. Son seis fases difíciles, que sólo se terminan cuando encontrás las plantas. Te explicamos el game hasta el final. ¡Que te diviertas!

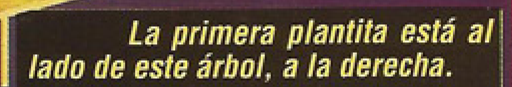
EN LOS ALREDEDORES DEL PUEBLITO



Los potes esconden ítems. Dentro de esta nube, hay una vida. Encontrá otra enseguida.



Golpeá estos bloques hasta encontrar la letra A. Este bloque va a acorralar al soldado hasta que vos termines con él. El tipo te regala un mapa para que vos salgas de la fase.



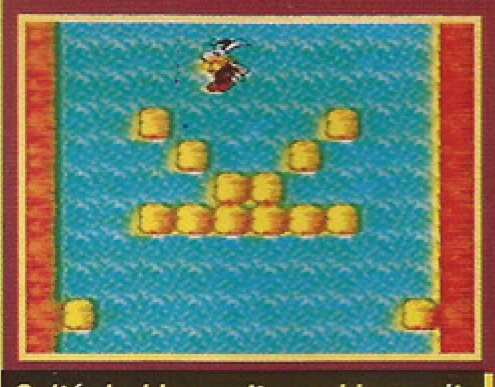
La primera plantita está al lado de este árbol, a la derecha.

EL RIO GALO



Seguí saltando, esquivando los peces y golpeando a los soldados.

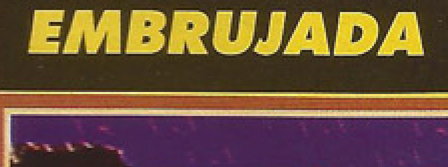
Cuidado con los cuervos que sueltan piedras enormes.



Saltá de bloquecito en bloquecito para bajar esta cascada con rapidez. ¡Mucho cuidado con Asterix!



La 2ª planta está en el angulo de abajo. La salida queda junto a la hierba.



CAVERNA EMBRUJADA



Asterix destruye esta calavera sólo con golpes. No dejes que se te pegue.



La planta está debajo del agua y vos no podés sumergirte.



Saltá para que la piedra caiga y subite a ella. Pateá la calavera, tomá el pote rojo y volvé hacia el agua.



Arrojá el fuego para que el agua se evapore. La plantita estará esperándote.

CADA PERSONAJE TIENE SU FASE DE BONUS. ¡EL QUE BUSCA, ENCUENTRA!

NAVIOS ABANDONADOS


Podés saltar de un navío a otro, pero no lograrás saltar estas cajas. Volvé al primer navío.


Subí al mástil y montate en el pelícano que va a dejar a Asterix encima de las cajas del segundo navío.


El sótano está lleno de fantasmas que no se mueren. Hay una vida en el ángulo izquierdo al lado de la fuente.


Antes de llegar a la planta, usá las plataformas para pasar por las espinas.


JEFE - Son dos piratas que giran y parecen pinos. Esperá a que suba y esquivá. Después, quedate justo en el medio de la mitad izquierda de la pantalla. Contá 2 segundos y andá hacia el ángulo y golpeá. Pero sólo cuando se conviertan en gente.

MUCHA NIEVE

ACUMULA 9 VIDAS


Entre un árbol y la montaña rosa, hay una vida esperándote. Volvé a la pantalla y repetí hasta llegar a nueve.


No hay caso. Asterix no conseguirá romper estos bloques de hielo sin la poción para derretirlos.


Hacé la fase por arriba para tomar el pote rojo. Después, sólo tenés que volver a los bloques de hielo.



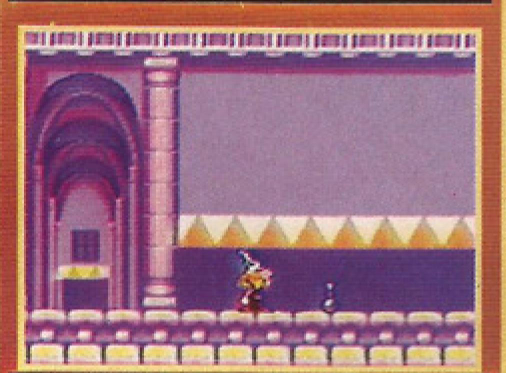
La flecha de esta piedra sólo se enciende si antes vos tomás la letra "A" y la empujás hacia el ángulo izquierdo.


En la etapa de hielo, andá saltando en la oscuridad hasta que aparezca la 5ª plantita para la poción. La suerte te ayudará.

LOS TEMPLOS ESPEJADOS


Esta estatua azul oscura está impidiendo que pases. Subí en la puerta encima de ella.


Asterix va a salir acá: el mismo salón pero al revés ¡Los comandos del Direccional también se invierten!


Quedate dando vueltas hasta encontrar la poción que hace disminuir a los enemigos.


Volvé y usala con la estatua que está en tu camino. ¡Que bonita!


La última planta está separada de vos por esta columna. Encontrar la salida es el reto que dejamos en tus manos.

¡QUE COPADO! LOS CONTINUES SON INFINITOS

ASTERIX AND THE SECRET MISSION/Sega

Aventura — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

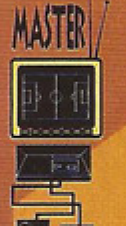
LAS FASES DE OBELIX

Con el gordo Obelix, vos realizás las mismas fases de Asterix. Pero tres son diferentes. Fijate:

BOSQUE - Explorá bien el subterráneo y después volvé hacia arriba. Entrá y salí de los árboles para encontrar romanos e ítems.

MAR - Obelix puede andar por debajo del agua. Para salir del mar, el truco es tocar con su cabeza allá arriba, donde está la herrumbre del navío. Explorá todo.

DESIERTO - Sorpresas para el gordinflón. Va a aparecer un jefe egipcio que se convierte en fuego. Enfrentalo cuando se convierte en gente.



COMANDOS

OBELIX

Botón 1 apretado en medio del salto	Trastazo
Botón 2	Dar cabezazos
Botón 2 apretado rápidamente	Nadar
Botón 1 apretado	Corre
Botón 1 en medio del salto	Puñetazos hacia abajo
Botón 2	Salto
Botón 2 apretado varias veces	Salto doble

ITEMS

Están guardados en potes. Está atento.

Mapa	Sale de la fase
Alita	Vida
Huesos y monedas	Puntos
Cuerno	Completa energía
Pociones	Enfrentan enemigos
Corazón grande	Da un corazón pequeño en el marcador.

CHAMPIONS OF EUROPE

Si con la onda de las eliminatorias de la Copa del Mundo tenés ganas de un jueguito más de fútbol, te avisamos que Sega está presentando otro game de pelota para tu Master. Lo que vas a ver en el césped no es la Copa del Mundo, sino la de la UEFA, que reúne a las selecciones de Europa. El juego es pobrecito en recursos de sonido e imagen, pero, en cambio, tiene una jugabilidad interesante. Quien consiga dominar bien su funcionamiento y las estrategias en el campo va a ser el campeón de la barra.

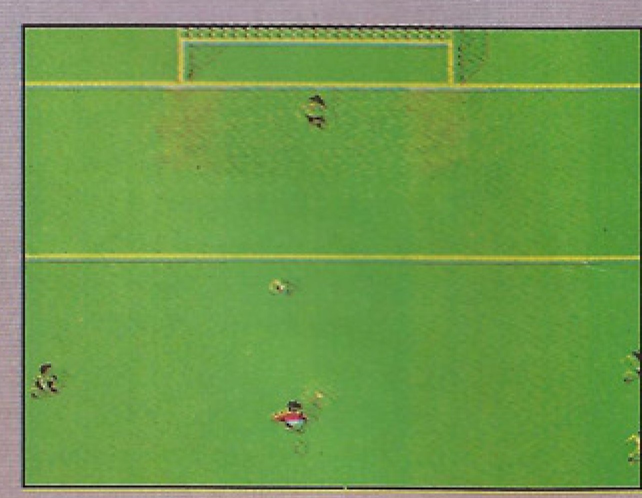
CHAMPIONS OF EUROPE / Tekmagic			
Deporte		1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Ojo con el Mapa

La perspectiva del campo es siempre aérea, mostrando una pequeña región por donde se desplaza la pelota. Para saber en qué parte del campo estás, es necesario estar atento al mapita en el ángulo de la pantalla. Los jugadores y la pelota responden rápidamente a los comandos, lo que está copado. Pero el game es mudo como un indio de yeso: sólo se oye la pitada del juez y nada más. De vez en cuando, aparecen globitos parecidos a los de las historietas: es el juez informando el tiempo de juego, un jugador reclamando una falta o información sobre la posición del equipo.



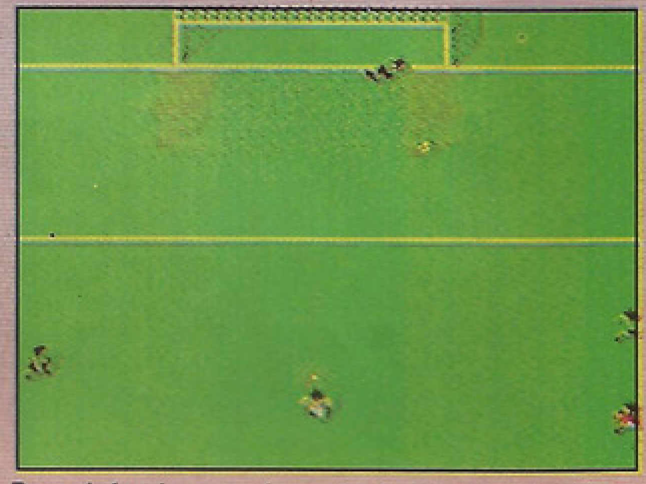
Para dar patadas altas en curva, seleccioná este modo en la pantalla de opciones y, al patear, usá el Direccional para controlar la trayectoria de la pelota.



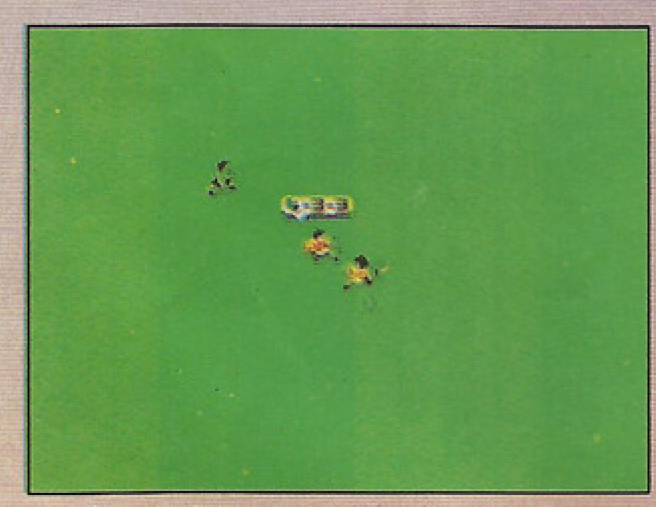
Al cobrar penales, apretá juntos el botón de patada y el Direccional.



Para girar alrededor de la pelota y patear, elegí este modo. Teniendo la pelota, quedate con B apretado y colocá el Direccional hacia los lados.



Para defender penales, elegí un lado y saltá; no hay tiempo de esperar la patada para decidir. Apretá el botón 1 para agarrar la pelota.



Los números indican la formación del team que tiene la pelota en ese momento: 4 en el ataque, 3 en el medio campo y 3 en la defensa.

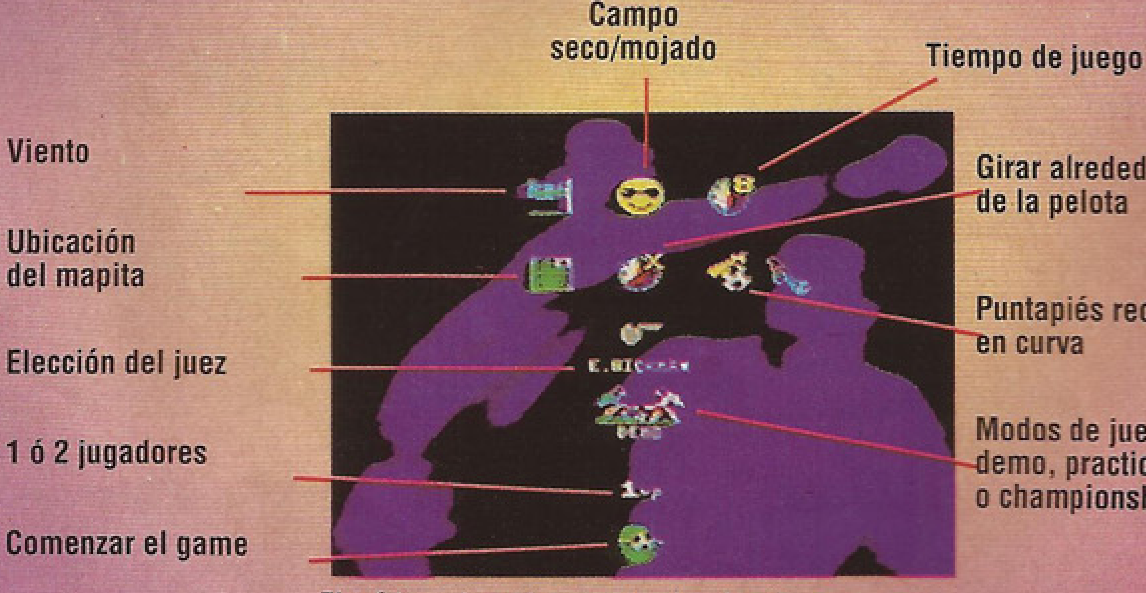
Jugabilidad

Uno de los puntos positivos del game es su jugabilidad. Los atletas responden prontamente a los comandos y son veloces. La bola también anda rápido ...menos en los campos pesados, donde rueda con mayor dificultad. Dependiendo de las opciones que hagas en el comienzo del game, podrás conseguir efectos interesantes.

COMANDOS	
1	Patada alta
2	Patada baja; correr sin la pelota

Opciones

En la pantalla de opciones del game se puede configurar bastante el esquema de los partidos. Podés jugar con o sin viento, en campo seco o mojado, con pelotas de trayectoria curva o recta, con tiempos entre 3 y 10 minutos, etc. Hasta se puede elegir el juez.



Elegí tu selección apuntando al país correspondiente en el mapa. Aprovechá y aprendé geografía.

EDICION EXTRA

Vos hacés

CARTELERA ACTION GAMES

EDITORIAL QUARK



Sub Zero vs. Scorpion

POR LEO BRUNNER Y MATIAS RAGGI
DE LUIS GUILLON - BS. AS.



Primal Race

POR LUCAS ZORITA
DE GUAMINI - BS. AS.

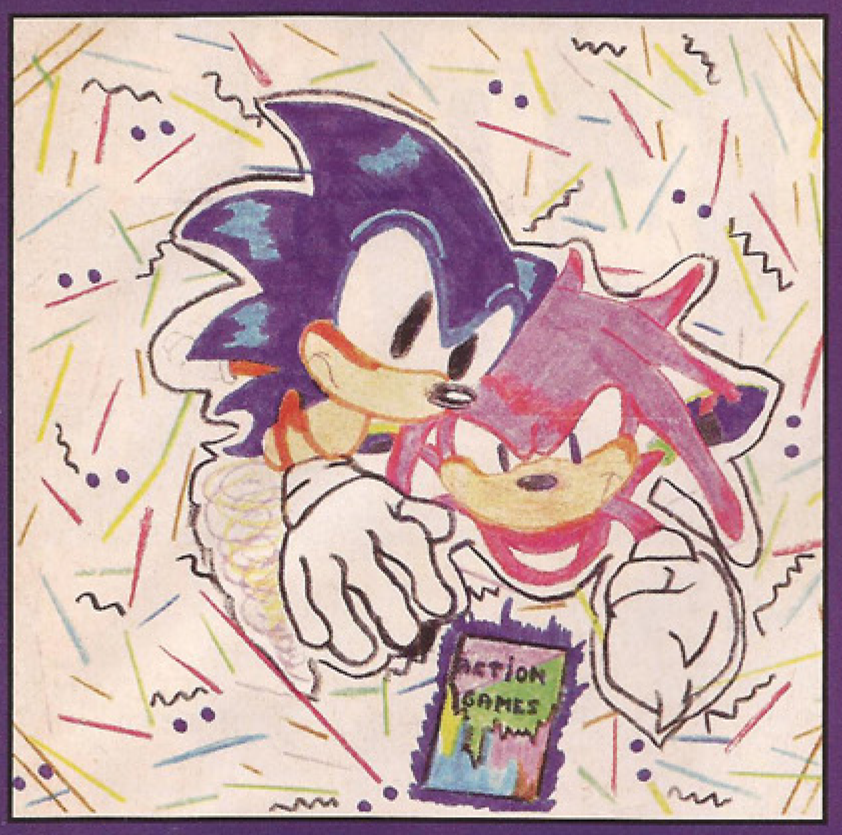


"Adivinen dónde estoy".

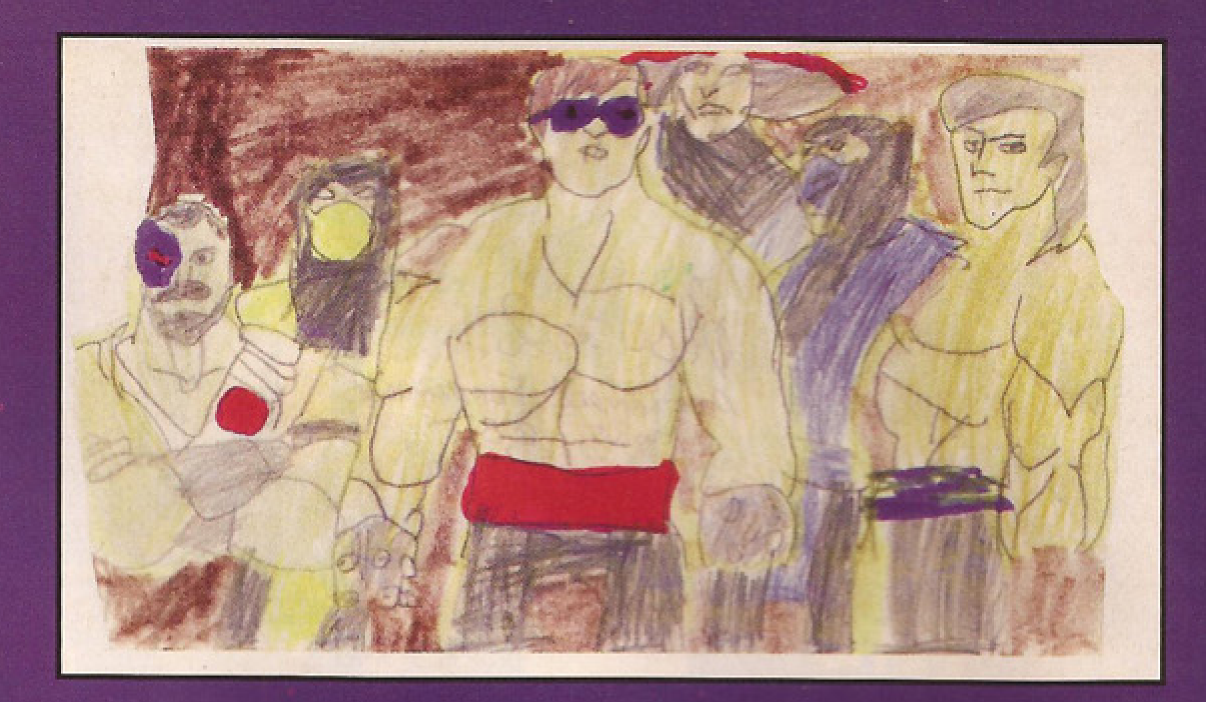
POR NADIA V. FERNANDEZ
BS. AS.

Rubén Darío Echeverría
Luis Guillón - Bs. As.

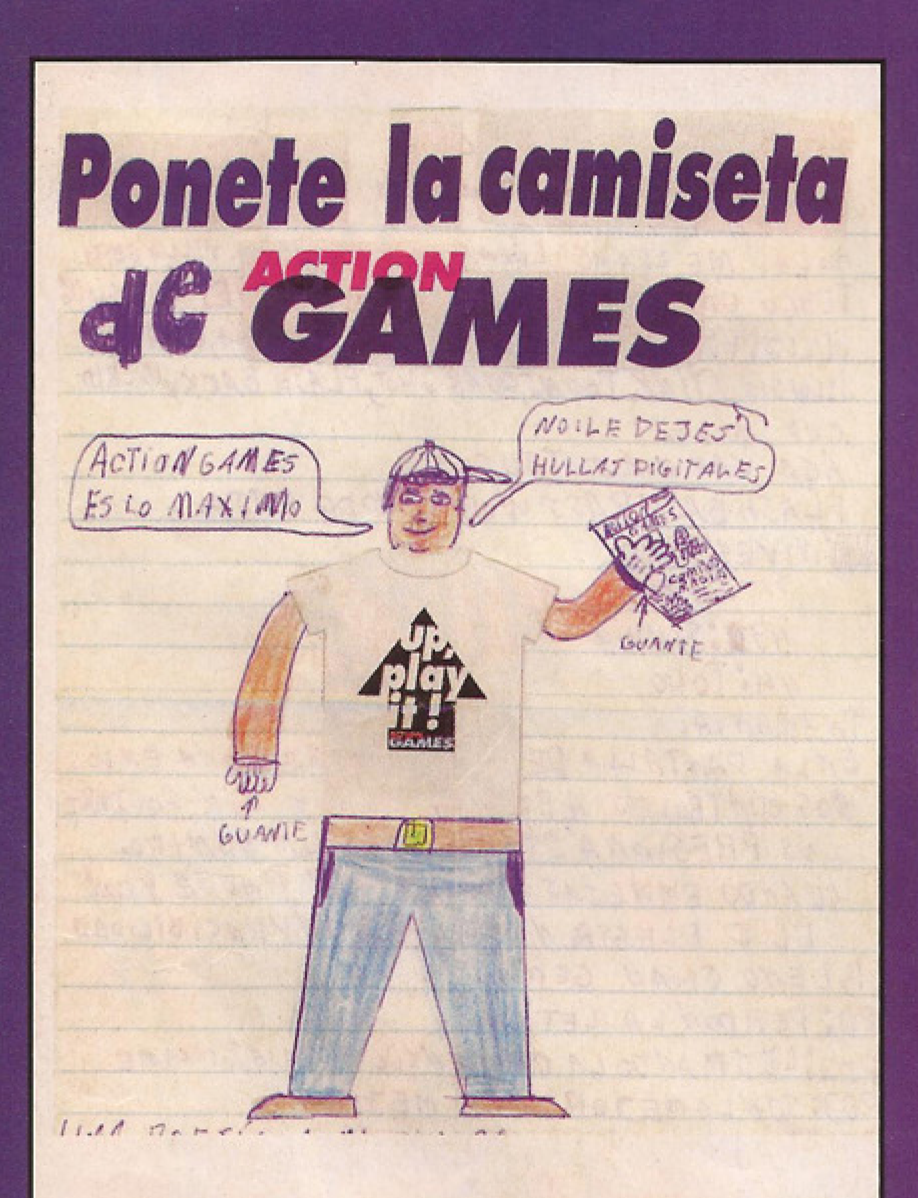
Escribinos a: *Cartelera Action Games* - Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5 - (1034) Buenos Aires.



Jésica Carlozzi - Tortuguitas - Bs. As.

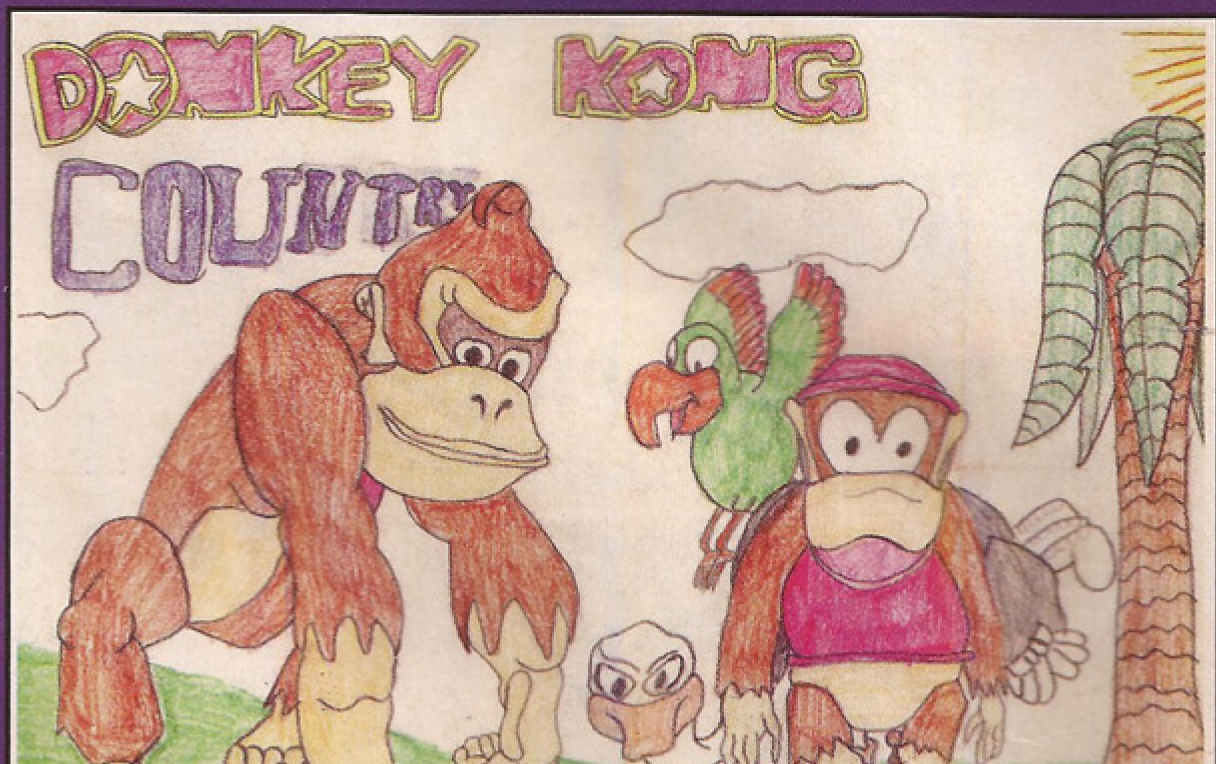


Alexander Fernández - Montevideo - R.O.U.



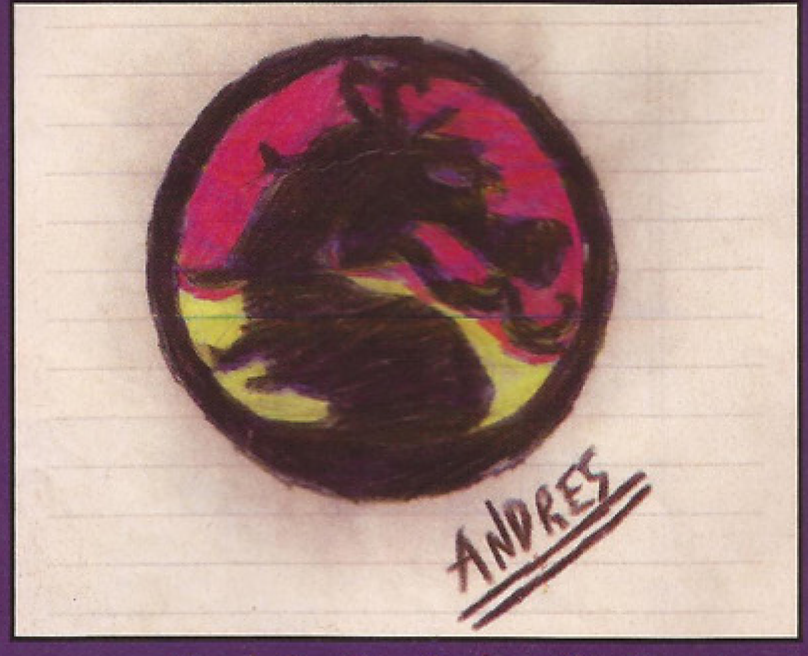
Lucas S. Conde - V. Gesell - Bs. As.

Martín Mombelly - Martínez - Bs. As.



dibujos

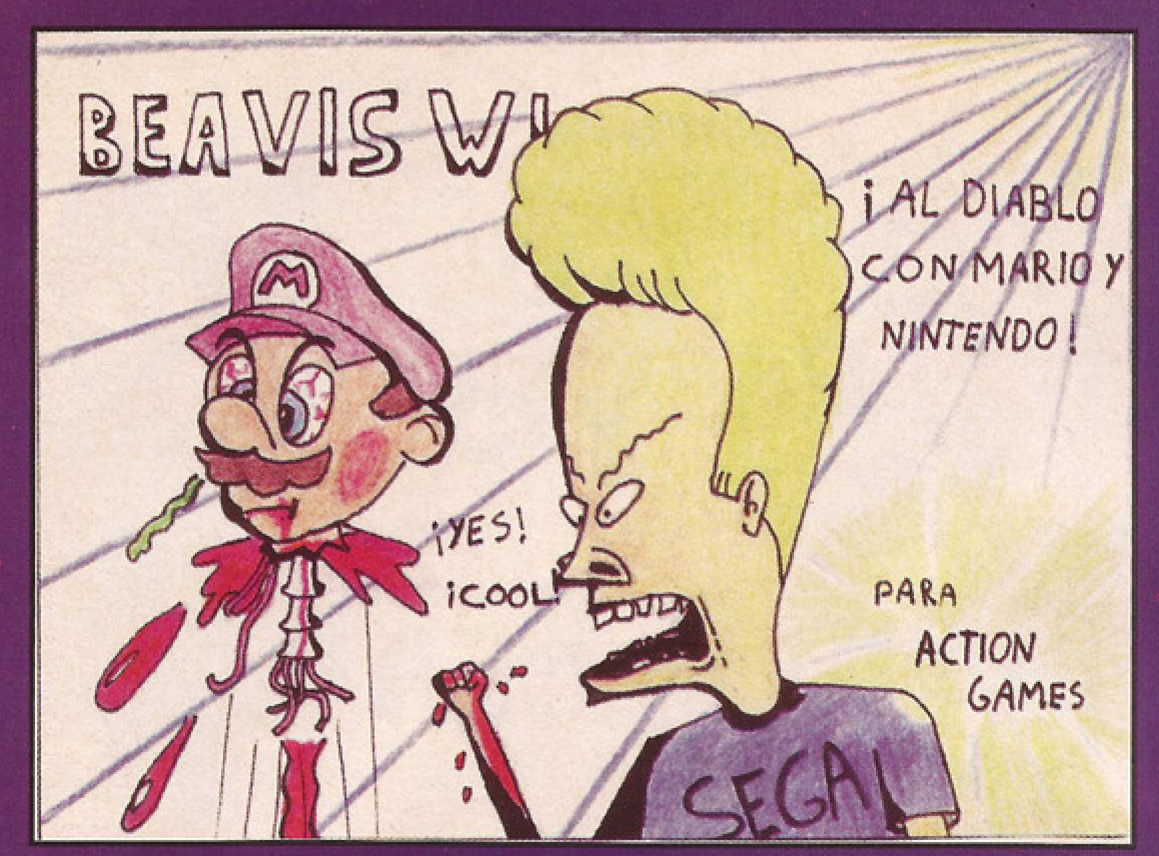
Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo*.



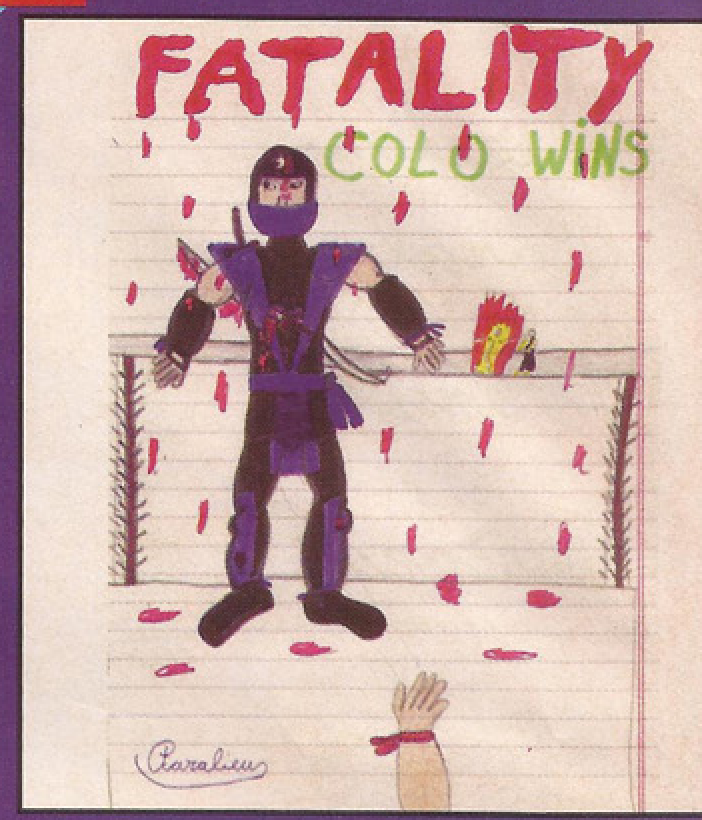
Andrés Garimberti - Bs. As.



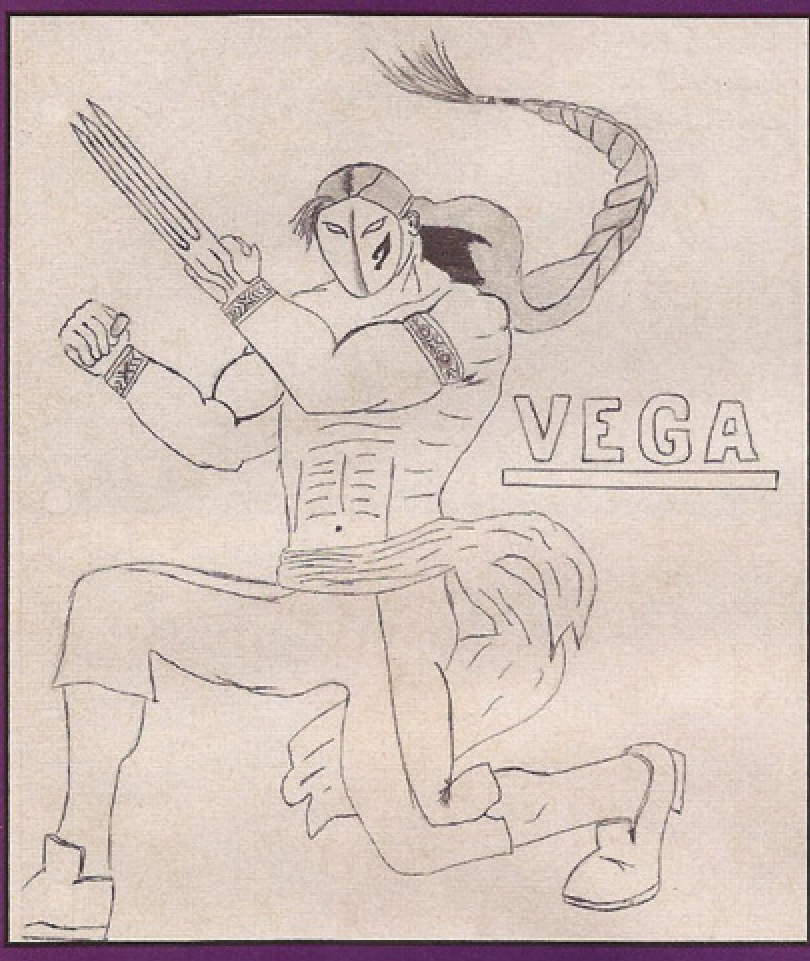
Ojo! no te quedes afuera.



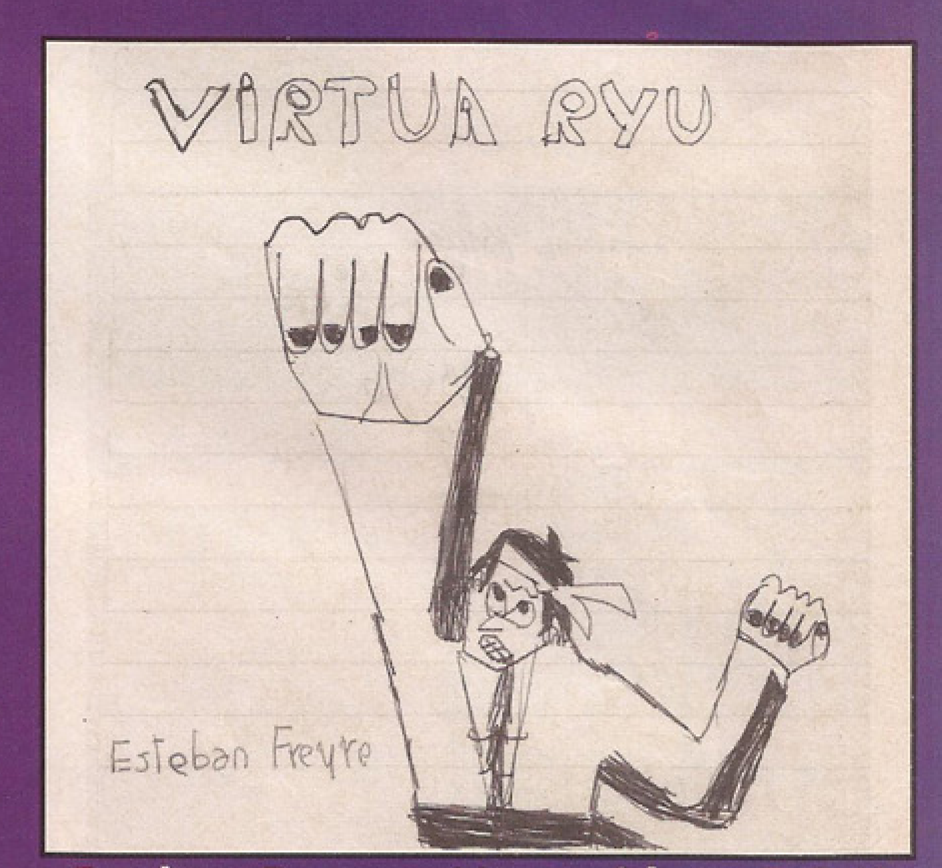
Lucas Dominguez - Capital
Federico Rafaelli - Lanús E. - Bs. As.



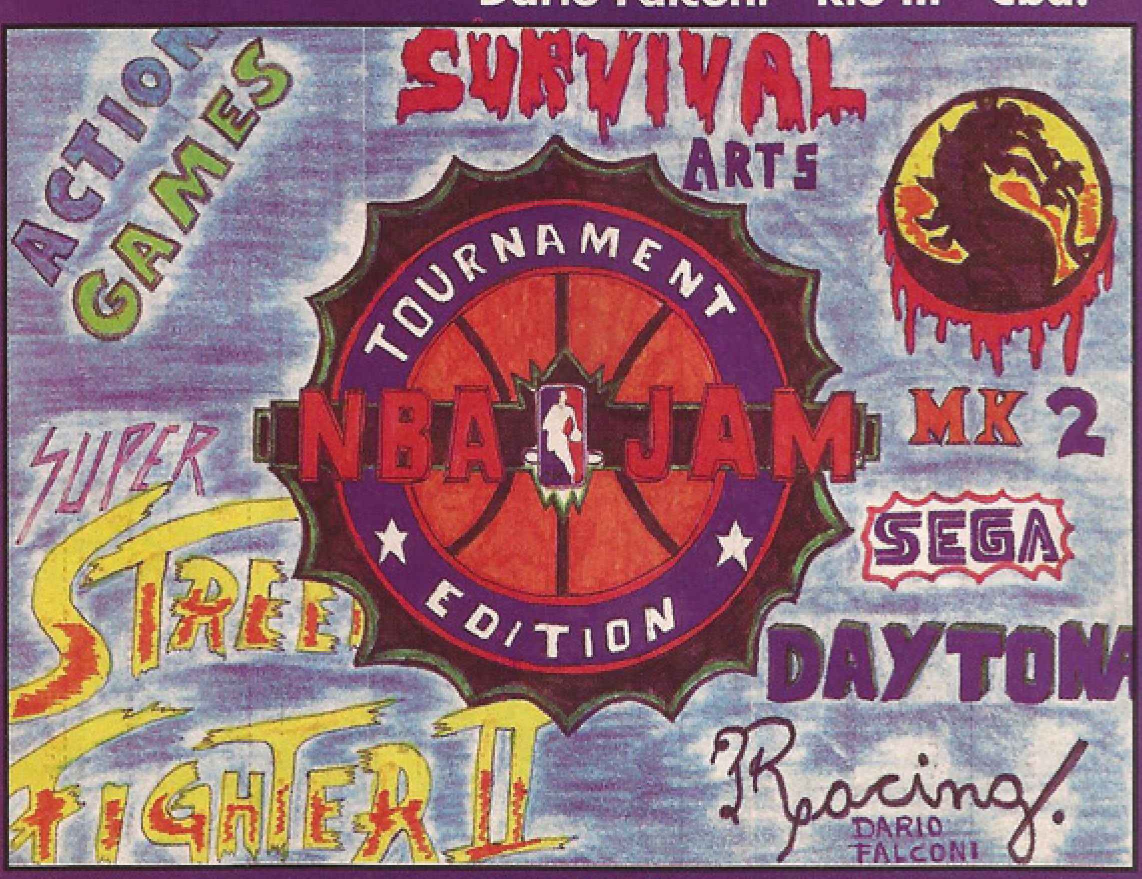
Gastón Paralieu - Rosario - Sta. Fe

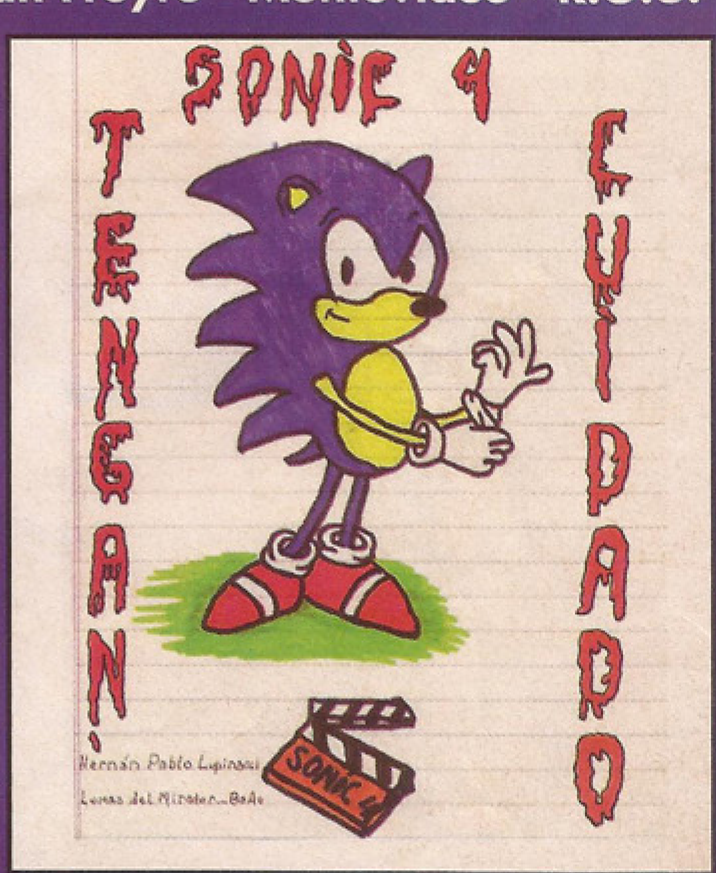


Darío Falconi - Río III - Cba.

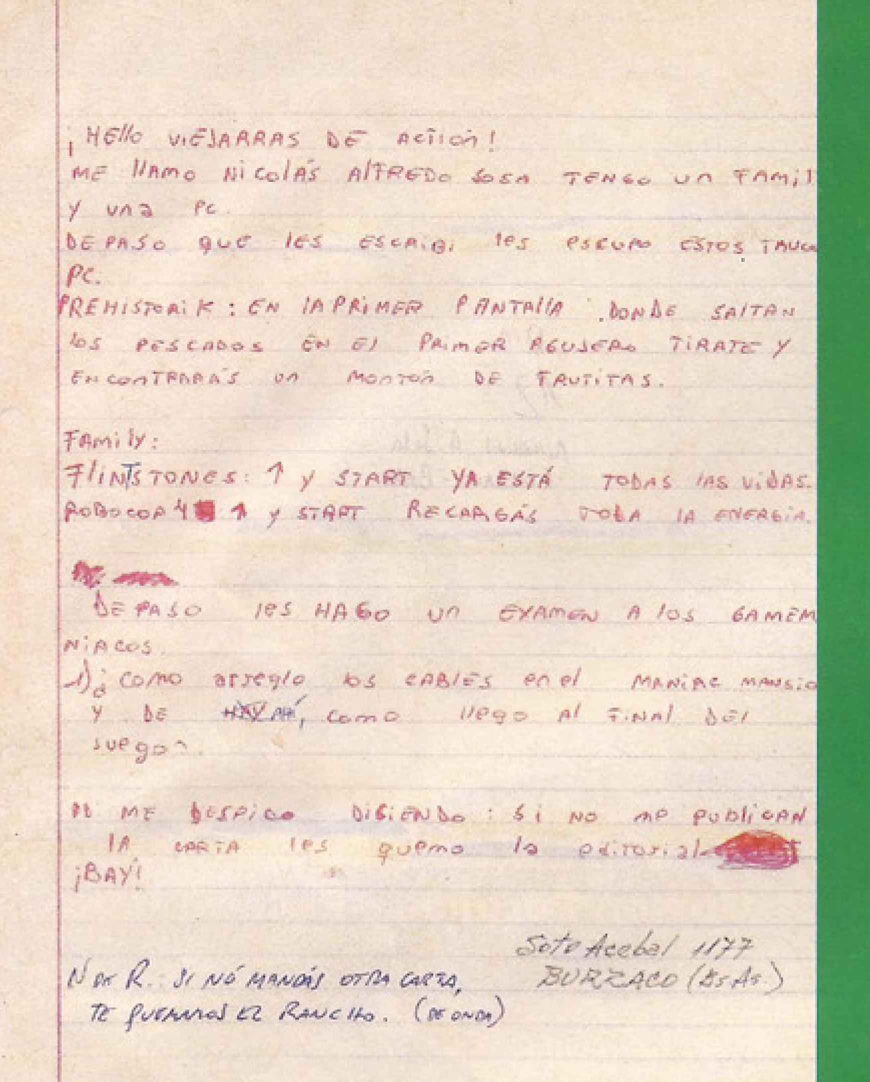


Esteban Freyre - Montevideo - R.O.U.





Hernán P. Lupinacci - Bs. As.



¡HELLO VIEJARRAS DE ACTION!
ME LLAMO NICOLÁS ALFREDO SOSA TENGO UN FAMILY
Y UNA PC.
DE PASO QUE LES ESCRIBI LES ESCUPO ESTOS TRUCOS
PC.
PREHISTORIK: EN LA PRIMER PANTALLA DONDE SALTAN
LOS PESCADOS EN EL PRIMER AGUJERO TIRATE Y
ENCONTRARÁS UN MONTÓN DE FRUTITAS.

Family:
FLINTSTONES: ↑ Y START YA ESTÁ TODAS LAS VIDAS.
ROBOCOP 4 ↑ Y START RECARGÁS TODA LA ENERGIA.

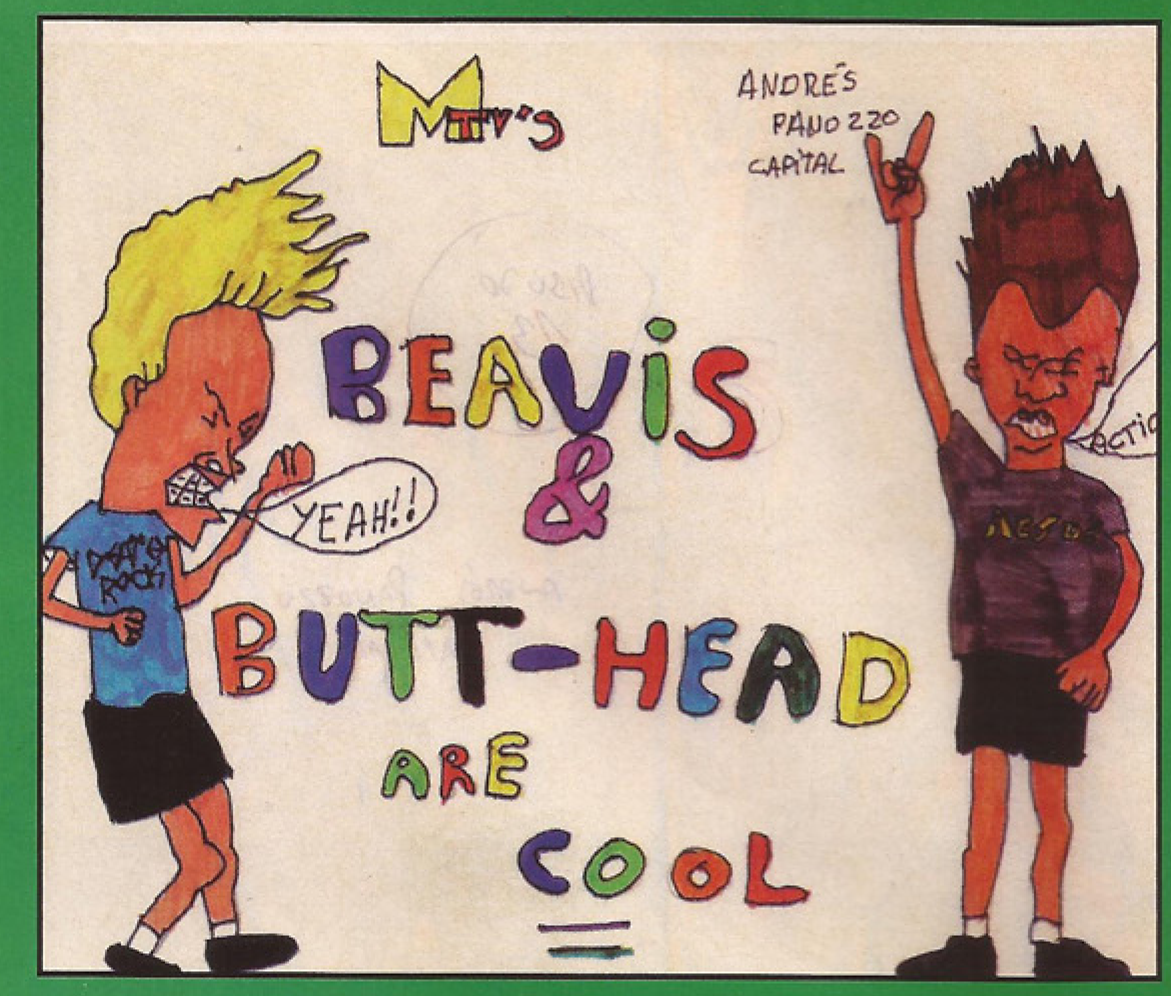
DE PASO LES HAGO UN EXAMEN A LOS GAMEMANIACOS.
1) ¿COMO ARREGLO LOS CABLES EN EL MANIAC MANSION
Y DE ~~HAY~~ AHÍ, COMO LLEGO AL FINAL DEL
JUEGO?

ME DESPIDO DICIENDO: SI NO ME PUBLICAN
LA CARTA LES QUEMO LA EDITORIAL
¡BAY!

Soto Acebal 1177
BURZACO (Bs.As.)

N. de R.: Si nó mandás otra carta,
te quemamos el rancho. (de onda)

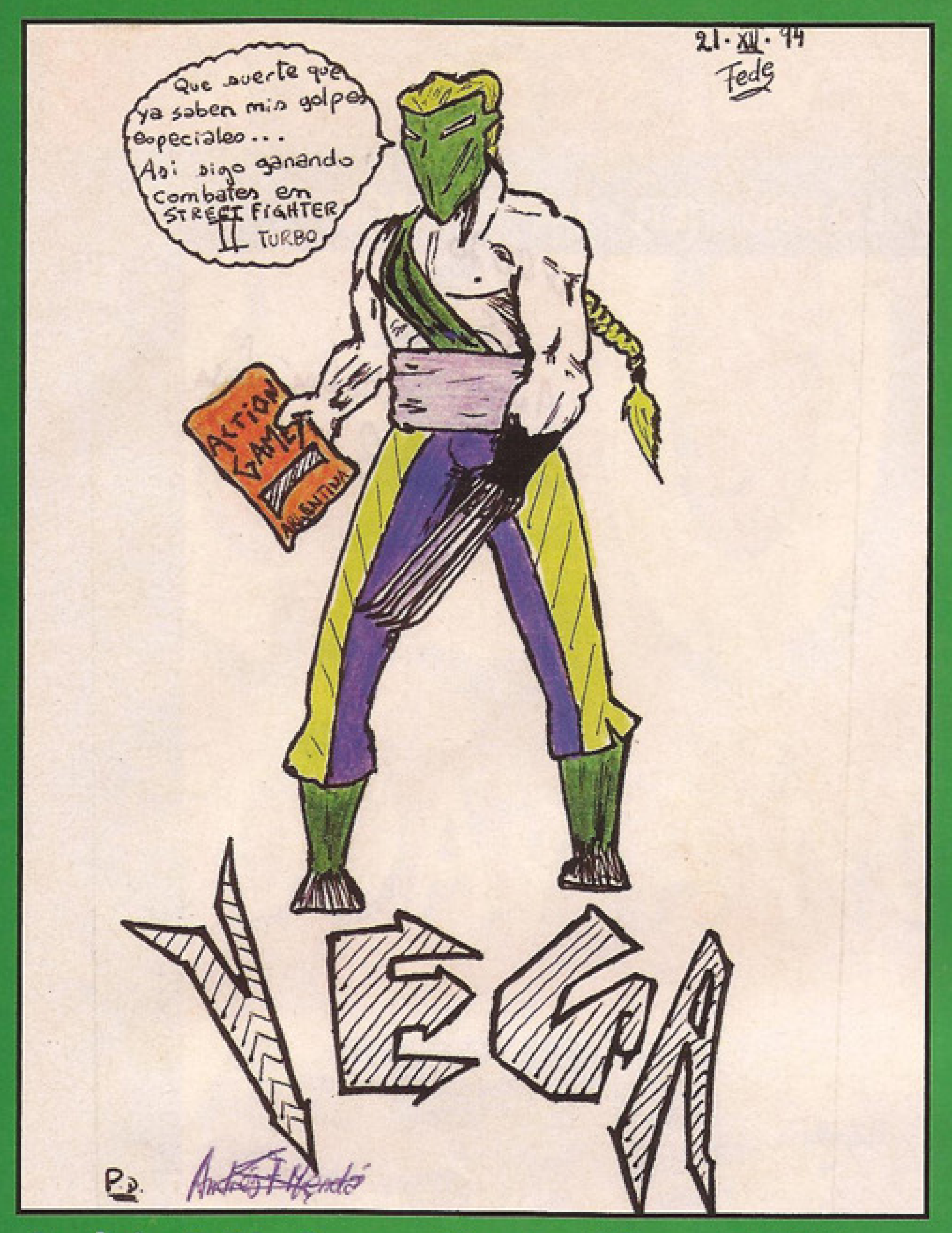
Nicolás A. Sosa - Burzaco - Bs. As.



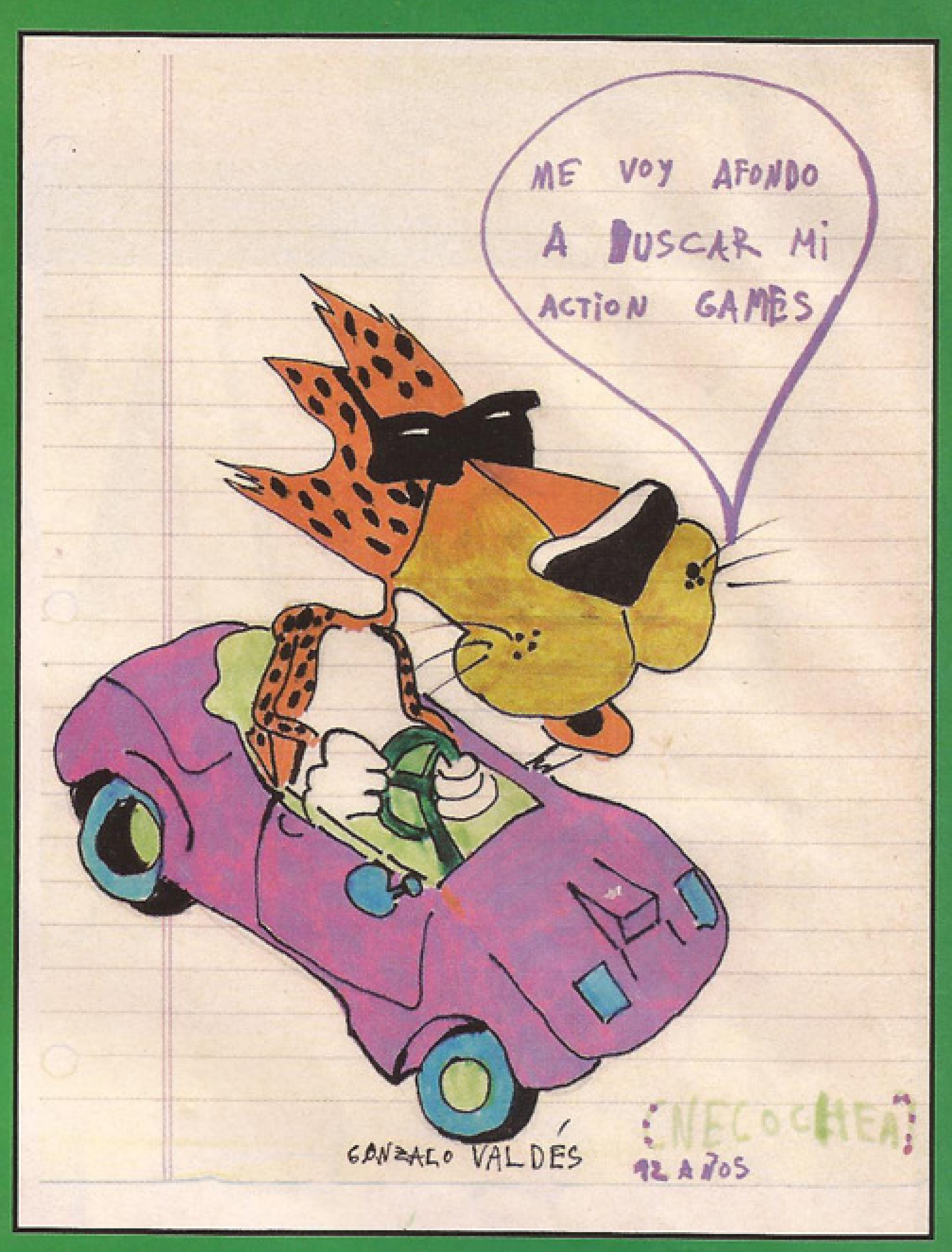
Andrés Panozzo - Capital

PRIMAL RACE

Lucas Zorita - Guaminí - Bs. As.



Andrés F. M. Sosa - Montevideo - R.O.U.



Gonzalo Valdés - Necochea - Bs. As.





Esta foto la mandó Nadia V. Fernández, de Bs. Aires. Es de su viaje de egresados en 1994. Arriba, de izquierda a derecha están: Roxana, Claudia, Roberto, Belén, Chino, Sole, Mariela, Vanesa, Nadia (yo, la del gorro), Sandra, Verónica, Noelia P., Noelia R., Silvia, Alina, Laura. Abajo: Claudio, Gabriel, Jorge, Morfi, Ale, Willy, Hernán y Fernanda.

Hola, me llamo Mónica Galindo, soy una gamemaníaca total, y mi caballo también. Acá les mando una foto de él, quien lo único que piensa es en leer Action Games.



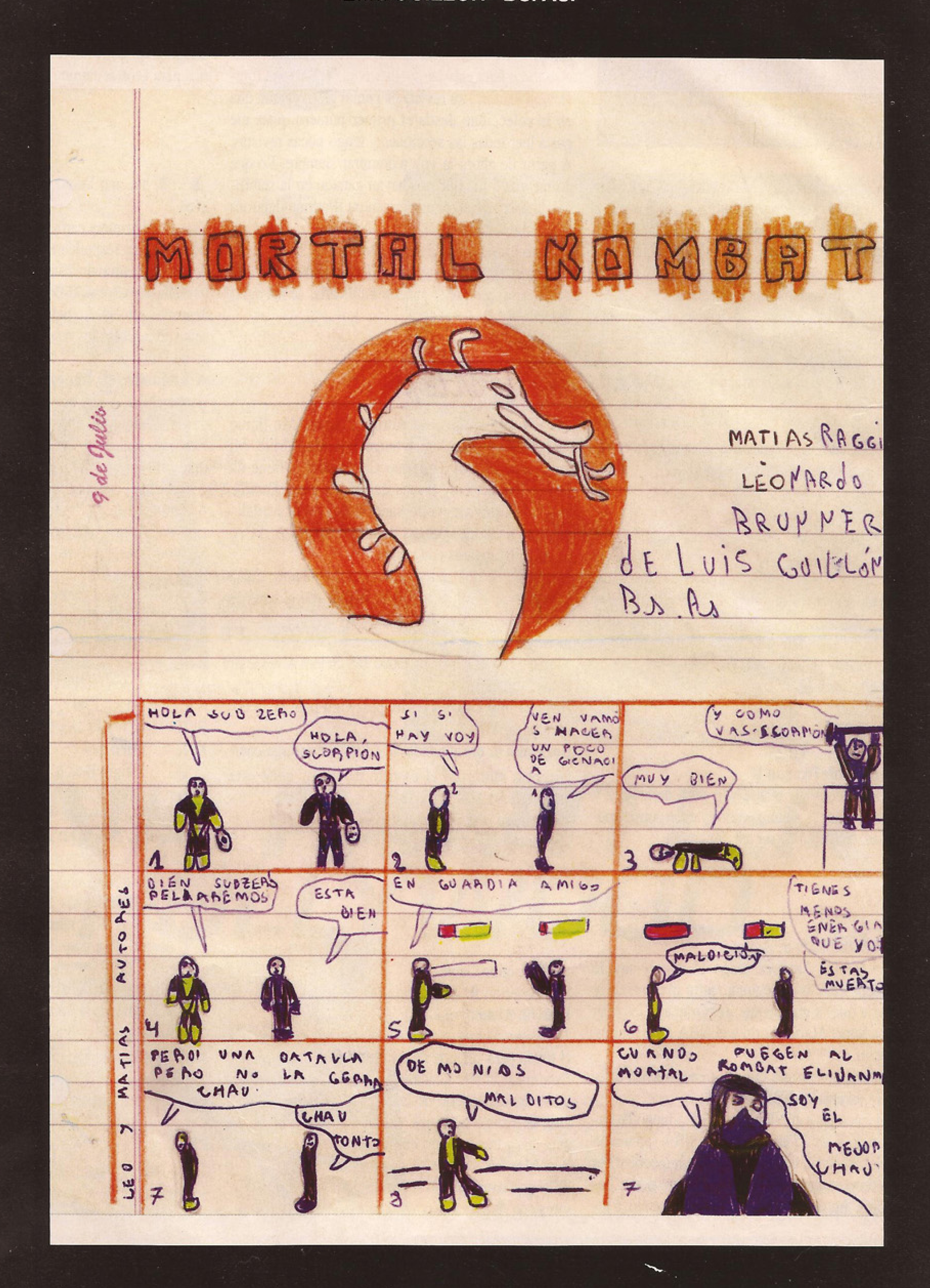


SUB ZERO VS. SCORPION

POR LEO BRUNNER Y MATIAS RAGGI

Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.

MATIAS RAGGI
LEONARDO BRUNNER
LUIS GUILLON - BS. AS.



CARTAS GAMEMANIACAS

TENEMOS INFORMACION DE QUE EN VARIOS EJEMPLARES DE LA EDICION Nº35 DE ACTION OCURRIERON ALGUNAS FALLAS DE IMPRENTA HACIENDO QUE NO SEA BUENA LA IMPRESION. LES PEDIMOS DISCULPAS, Y LES COMUNICAMOS QUE EL PROBLEMA YA FUE SUBSANADO.

¡Hola, gamemaníacos! ¿Me recuerdan? Soy Hernán Olejavetzky y le voy a contestar un desafío a **Raúl O. Aramayo Chacan:** podés saltar los primeros cuatro niveles y comenzar con todas las pociones y armas. Elegí el modo practice en la pantalla de opciones. Al comenzar el juego en la pantalla de los portales, bajá las escaleras a la derecha hasta encontrar una plataforma flotante. Saltá en ella y usá la magia de teletransporte, mezclando una poción rosa con una azul. Resonará un sonido estruendoso y vas a ver que podés elegir cualquier etapa incluyendo las de la segunda parte.

¡Chau! Ojalá que salga esta carta y les digo que Action Games es la mejor revista del mundo.

Hernán Olejavetzky
Capital Federal

Hola. Soy Andrés, de Hurlingham. Mando esta carta para todos los que tienen Family Game. Les doy estos trucos.

Clave del **Soccer World-cup**

BBHPJIAEG para jugar en la final

Clave del **Batman II**

MPRR	LGZQ	KHCN
NMLL	GPTW	QGVN
NWKL	GNXF	GPZT

Truco para **Doble Dragon II**

Apretando Select y A, B a la vez, pasa de niveles y hasta podés pasar la final. Action Games son lo mejor que hay. No dejen de ser así. Su amigo,

Andrés Garimberti
Bs. As.

Querida banda de Action:

Me llamo Hernán Antúnez, tengo 15 años y soy de Montevideo. Esta es la segunda carta que mando y me gustaría que la publicaran. Tengo una SNes, con los juegos Super Mario World y el NBA Jam Tournament Editon.

Este último juego es una masa y tiene muchas diferencias con el clásico NBA Jam.

Tengo un truco para el **NBA Jam T. E.:** luego de haber derrotado a los 27 equipos de la NBA (poniendo las mismas iniciales durante todo el campeonato) la máquina te va a dar 2 jugadores más para poder hacer cambios. En algunos equipos te regala sólo 1 jugador. Me gustaría que si algún gamemaníaco sabe otro truco para este juego, lo envíe. (NBA Jam Tournament Edition) su revista es genial pero lástima que no la colecciono desde el primer número, pues me gusta leer todas las secciones y tengo pocas revistas. A partir de ahora la voy a comprar siempre. Lo que no me gustó fue que nos hayan ganado en la semifinal de basquetbol (panamericanos) ¡Podrían dejarnos ganar algo, che!

Muchas gracias y ¡aguante Action!

PD: no es fácil (ni tampoco difícil) mandar una carta desde aquí, así que si pueden publicarla, se los agradezco.

Hernán Antúnez
Montevideo - Uruguay

Hola amigos de Action Games. Me llamo Juan Pablo Capaccioni y tengo una Megadrive. Mi hermano se llama Federico Capaccioni y tiene un Family Game. Doy trucos del *Mega y del Family*.

Mortal Kombat: modo sangriento: en la pantalla gris que habla de códigos de honor, apretá A, B, A, C, A, B, B. Jugarás con sangre.

Aladdin: en cualquier momento del Game, pulsá Start y hacé: A, B, B, A, A, B, B y A. Así pasarás de fase.

Family Game:

Mario 3: en el mapa, presioná B y Select para elegir ítems limitados.

Bugs Bunny Crazy Castle: password para nivel 60: (el último) YTKX

Rockman 4: presionando ↑ + Start, se recarga energía, para entrar en el castillo de Willy, poné este password A1, A4, B5, E2, F1, F3.

Me despido, son unos maestros.

¡Aguante Action!

Juan Pablo Capaccioni
Federico Capaccioni
Bs. As.

Action Games:

Soy Federico R. Alí, quería responder el desafío de **Raúl O. Aramayo.**

Tenés que usar el martillo para destruir el piso. Usá el fondo para colgarte de las estalactitas.

Para matar al jefe quedate un poco atrás de él, cuando se detiene debajo de la cascada, cuando suba colocá la espada de rayos verdes hacia arriba, contá uno, dos y tres subidos, en la tercera sentirá el golpe.

Para **Martías Montes.**

Si te quedaste trabado tenés que llamar a los ascensores con ↑ para ir a otros lugares y explorar.

Luego tratá de ir sobre los esqueletos de tiranosaurios para acortar camino y pasar de nivel.

Federico R. Alí
Capital Federal

Hola, me llamo Lisandro Natale y tengo 14 años.

Esta es mi primera carta.

Bueno, ahora respondo estos desafíos.

A **Angel Leonardo Bianco:** para elegir nivel: en la pantalla de selección de jugador, poné el personaje deseado y pulsá A cuatro veces, Start una vez y C seis veces. Pulsá los botones rápidamente sino el truco no funciona.

A **Alejandro S. López:** según Andrés Echeverría (Action Nº 32), hay que elegir a Jax y, en la pantalla, donde Shao Kahn observando la lucha hacé dos Flawless Victory y, luego, hacé la Om Bip Fatality (que saca los brazos) y presioná tres veces Low Kick y Block para liberar a Sonya y Kano.

A **Andrés - R. O. Uruguay:** según Gabriel Goldszier: para elegir nivel y tener vidas infinitas, andá a passwords y tachá Please, seguido de estas letras:

E, E	lee zone
G, G	Pteranados Pard
I, I	Under caves
O, O	Last fight
R, R	Cold water
V, V	Open Ocean
F, F	Island Zone
H, H	City of forever
K, K	Peep city
Q, Q	Origin Beach
U, U	Marble Sea
Z, Z	Ridge Water

A **Diego A. Baigorri:** el jugador se cambia con el botón B, y la cámara lenta se pone, mientras estás jugando un partido poné pausa y andá a repetición de jugada y, cuando estás ahí cada botón hace una función diferente. El A retrocede, el B adelanta rápido y si lo apretás de a poquito hace la cámara lenta, el C es play.

A **Guillermo E. Sanfiz, Nicolás Armando Páez** y **Plablo Istillarte:** la fatality de Kung Lao es después del último golpe sujeto Low Punch hacé ← ← → y soltá Low Punch. Cuando el sombrero vuela hacia el enemigo usá el direccional para acertar en el cuello.

Para tirar a los pinches con Liu Kang es ← →→ + LK y la fatality de Johnny Cages es: → → ↓ ↑ ↓ + LP + Block + LK.

A. **Norberto Vega:** el ancho en el **Super Mario 3** sirve para anclar el barco del final, para no tener que perseguirlo si perdés y se va.



CARTAS GAMEMANIACAS

Esto no estaba de color rojo pero yo se lo respondo igual. A **Carlos Almada:** un truco bien fácil es poner pausa o B (no me acuerdo) en cualquier momento y con Select elegir cualquier cosa, inclusive las flautas.
Ahora mando un desafío. Quisiera saber en el juego **Prince of Persia** de *Megadrive*. Como se hace para pasar el nivel 16, ya que llego hasta arriba de todo, peleo con mi sombra y lo tiro para cualquiera de los dos lados y no paso nada. Quisiera saber qué hay que hacer.
Por favor, pongan mi carta, las anteriores no las pusieron. Hasta luego.

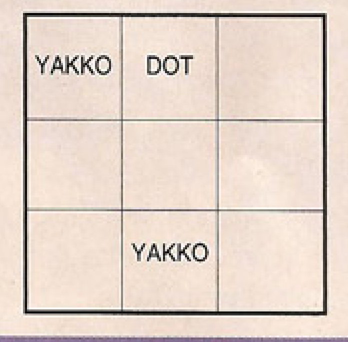
Lisandro Natale
La Plata

Revista Action Games:
Me llamo Hernán y esta es mi segunda carta. Voy a responder preguntas y desafíos y a mandar trucos.
En el N°34, **Nicolás Ignacio Sala** preguntaba por algunos juegos de fútbol. Yo le recomiendo el **FIFA Soccer '95**. Es excelente, se puede jugar con equipos de muchos países y es mejor que el anterior. El **World Championship Soccer 2** salió en el N°34, o sea, el mismo donde salió tu carta.
En el mismo número **Javier A. López** quería saber cómo sacar los tres personajes secretos del **Mortal Kombat 2**. Smoke: hacé un gancho en el escenario The Portal y cuando aparezca Don Eorden y diga Toasty apretá ↓ + defensa.
Jade: en la lucha antes del signo de pregunta jugá solamente con patada baja y listo.
Noob Saibot: ganá 25 luchas seguidas jugando de a dos.
Respuesta para **Raúl O. Aramayo:** en el N° 16 tenés la respuesta para el **Chakan**. En la Todo Trucos tenés un truco bastante bueno. Respuesta para **Matías Montes**: con Raptor tenés que arañar la piedra de la derecha (en el escenario donde están los dos esqueletos de dinosaurios) y con Grant, en el mismo escenario, caé entre los dos esqueletos y tirá una bomba de color rojo en la piedra derecha, otra en la izquierda y otra más en la derecha.
Para **Angel Leonardo Bianco:** en el N° 29.
Ahora voy a mandar trucos:
Animaniacs *(Mega)* = passwords

Stage 1

YAKKO	WAKKO	
DOT		

Stage 2



YAKKO	DOT	
	YAKKO	

Stage 3

		YAKKO
YAKKO		

Stage 4

WAKKO	DOT	
YAKKO	YAKKO	

Lemmings *(Mega)* = Password
Nivel Sunsoft: XAMAD
R-Type *(GB)* = opciones secretas
En la pantalla del título apretá ↓ + Select.
Buble Bobble *(MS)* = Password para elegir nivel: 3 V 3SNLLE.
Bionic Comando *(Nes)* = para pasar de nivel apretá Start + A + B.
Snow Bros *(G. Boy)* = invencibilidad.
Apretá ← ↓ A, B + Start.
Selección de fases
↑, Select, B + Start
Roger Rabbit *(G. Boy)* = password última fase RTJBWN43
Hasta la próxima carta.

Hernán C. Aldunate
Bs. As.

Amigos de Action Games, me llamo Antonio Pinto, tengo un Sega Genesis con 7 juegos y 2 Family con 22 cartuchos, todos los meses mando hasta 4 desafíos y nunca me publicaron ninguno, no me dejan participar de lo buena que es la revista.
Paso a contestar el desafío de **Matías Montes** de Ramos Mejía, sobre el último nivel de Jurassic Park. Matías: primero poné el password: CVVVVVT4 tendrás 60 balas en todas las armas. En nivel 7 con Grant. al final de la primera parte verás un cubo marrón claro, colgado de un hilo, disparale de abajo con balas comunes azules y se caerá, subí sobre él y saltá al pasillo de arriba. Seguí a la derecha. Al tiranosaurio tirale una bomba y pasá tranquilo, seguí para la izquierda, para abrir las puertas, quedate pegado y pulsá ↑, a los dinos dale con el torpedo rojo, en el ascensor, puertas amarillas, ponete frente al interruptor y pulsá ↑, al salir del ascensor vas de nuevo a la derecha, en las escaleras pulsá ↑ para subir. Al final subite al cubo marrón y saltá arriba y andá por ese pasillo, ya estás en la final, saltá al trampolín, de ahí al esqueleto, subí hasta la cabeza y tirate para abajo, caerás en el medio de los 2 raptores, no los toques porque fuiste, arrimate un poco y tirá una bomba rosada, la que viene después del torpedo, para la izquierda y derecha. Después ponete 2 pasos a la derecha y tirá otra bomba rosada, correte otro poquito a la izquierda y tirá otra bomba rosada, correte otro poquito a la izquierda y tirá otra, el esqueleto se caerá y es el fin del juego.
Tirá las bombas para la derecha y para la izquierda.
Si vas con el Raptor también abrís las puertas pulsando ↑, para saltar alto ↑ + C. Cuando tenés que subir al pasillo de arriba ↑ + C, después para matar al hombre ↓ + B, saltá para adelante. En la final andá por abajo del esqueleto y ponete pegado a la base de la derecha del lado de adentro y arañala 3 veces con el botón B y explotará todo. Es el fin del juego.
Password para el raptor = o 21G001C
Ahora mando mi desafío: quiero saber cómo se eligen niveles en: **Castle of Illusion de Mickey** para *Megadrive* o reponer energía o alguna otra cosa: vidas, continues, etc.
No puedo pasar el nivel 5, el jefe es un payaso saltarín, no sé cómo matarlo, llego con 1 vida.
Ahora mando 3 súper trucos: **Jungle Book** de *Mega*: pasar de nivel: poné pausa y pulsá tranquilo pero sin parar: BA AB BA AB AB BA AB BA oirás una risa

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Se destacarán a los Winners según la cantidad de desafíos contestados y, a fin de 1995, quién resulte ganador se hará acreedor de un premio sorpresa de Action Games.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires



y aparecerá el próximo nivel, repetilo y vas al otro.
Jungle Book de *Mega*, en cualquier momento poné pausa y pulsá: ↑↑ ↓↓ ←→ ←→ BA, aunque no lo creas tendrás todas las vidas, toda la energía y tiempo y todas las balas con 99 disparos, repetilo cuando quieras.
Poné pausa y = ACACACACBBBB.
Me despido. Hasta la próxima, mucha suerte.
Publiquen mi carta, por favor.

Antonio Pinto
Bs. As.

Amigos de Action Games:
Mi nombre es Guillermo E. Sanfiz, tengo 12 años, 15 Action Games y una Mega.
Ahora voy a contestar unos desafíos:
Para Matías Montes:
Jurassic Park (con Raptor)
Tirate, cuando estés en el piso, andá caminando hasta la segunda roca y pegale muchas veces, si se caen unos huesos del esqueleto del dinosaurio, listo, ganaste.
Para Leandro Coca:
Eternal Champion (algunas fatales)
Estas fatales te salen todas con todos.
1) En donde está el ventilador de la pared: cuando le quede poca energía a tu oponente, llevalo al lado del ventilador y da una zancadilla.
2) En la pantalla de la hoguera: lo mismo que en la otra, pero al lado de la hoguera y una patada voladora seguida por una zancadilla.
3) En la laguna: lo mismo que en la primera, pero ahora en medio de la roca de la izquierda.
4) En la lava: llevá a tu oponente a la izquierda y da una voladora seguida por una piña agachado (es muy difícil que te salga).
5) En la pantalla que parece una casa: en el medio de la pantalla hay una salida, ponete al lado de eso y da una zancadilla.
Ahora te digo que hace cada fatality:
1) Tirás a la víctima al ventilador y lo cortás en 1.000 pedazos.
2) Tirás a la víctima a la hoguera y lo quemás.
3) Un monstruo marino come a la víctima.
4) La víctima se cae en un pozo.
Ahora les mando un desafío: quisiera cualquier truco para **Zocket**.
Sin nada más que decir me despido. Esta carta la mandé el día 30/3/95.

Guillermo E. Sanfiz
Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Adrián Gustavo Alvarez, vivo en Moreno, tengo una M.Drive y todos los números de su revista. Los juegos que tengo son: Bubsy, Mortal Kombat 1 y 2, Street Fighter 2, Special Champion Edition, Bart Nightmare y los Sonic 1, 2 y 3. Y pronto me voy a comprar el Sonic 4 (el verdadero).
Les escribo para seguir respondiendo los desafíos de la Action Games N°35 y seguir sumando los desafíos que llevo contestados.
Respuesta de los desafíos para:
Raúl O. Aramayo:
Raúl, para vencer a la bestia de hielo del portal, fase 3 del plano elemental ya salió publicada en la revista N°56 y 57, tenés toda la estrategia hasta la final con Grant y Raptor, y en la Action N°23, páginas N°48 y 49, tenés unos trucos de todas las fases (con **Leonardo Bianco**):
Leonardo: en la Action Games N°29, página N°42, tenés algunos trucos y mañas de **Golden Axe 3**.
Bueno, me despido hasta la próxima carta.

Adrián N. Gustavo Alvarez
Bs. As.

Action Games:
Respuesta al desafío de **Raúl O. Aramayo**: para llegar al jefe tenés que romper con el martillo las rampas de hielo.
Respuesta al desafío de **Matías Montes**: si el juego te cuesta es porque no leíste la pág. 57, revista N°20 de Action Games.
Creo que a la credencial habría que darle más utilidad y a los RPGS de Mega ¿dónde m... los encuentro?
Respuesta para **Angel Leonardo Bianco**: lo único que hay de truco son los golpes, que si le venís jugando hace tiempo los sabés, tipo:
B + C: golpe giratorio
→ + B y C: giro de espada con espadazo
→ + → + B: atravesar
C + ↓ y B: abrir en 2
→ → + C + B: súper espadazo
(mano a mano con un chabón) después del segundo espadazo → + B apretado: según cercanía, estocada o revoleo o gancho ←
↓ + B: espada abajo
← + B: cubrirse
tipa: B + C: espada giratoria
→ + B + C: patada giratoria
→ + → + B: voladora
C + ↓ y B: dos patadas
→ → + C + B: súper espadazo
Después segundo espadazo → + B: patada o revoleo
↓ + B: zancadilla C +C: doble salto
← + B: cubrirse y así con los animales.
Bye, viejas

Dimas Catardo
Bs. As.

Querida Banda de Action:
Soy Roberto H. Santucho, tengo una Mega Drive, un Family y esta es mi carta N°5. Antes de comenzar a responder los desafíos quiero avisarles que se olvidaron de poner en la revista N°35 que yo respondí al desafío de:
Pablo Sturla sobre el juego Pink Goes to Hollywood,
Santiago Sanguinetti (Desert Strike)
Javier A. López (M. K. II)
Pablo Istillarte (M. K. II),
es decir, que en realidad respondí 9 desafíos. Bué, a esos 9 súmenle estos:
Respuesta para **Matías Montes (Jurassic Park)**
Jugando con Grant: caminá sobre el esqueleto y bajá al suelo para quedar entre los dos raptors. Llegá bien cerca de ellos para tirar una bomba sobre la piedra de la izquierda y dos a la de la derecha.
Jugando con el Raptor: simplemente pateá la piedra que sostiene al esqueleto de la derecha.
Respuesta para **Raúl O. Aramayo (Chakan)**
Como este juego es casi un laberinto no te podría guiar por medio de esta carta, sólo puedo decirte que para enfrentar al jefe es imprescindible romper el piso de hielo. O tal vez estás intentando romper el piso equivocado.
Respuesta para **Diego Pasten (Bill & Ted)**.
Con este password del Level 2 ya podés jugar en todos los escenarios de este juego redifícil: 555-6929
Tiny Toon Acme all Stars *(Mega)*
Password del partido final en el modo history
CHANCITO/BABSY/BUSTER/MAX SANTANA
¡Atención! Cangeo el juego Ultimate Soccer (Sega) por cualquier juego de Pinball de Sega (excepto el Dino Land), los interesados deben dejar mensaje al Tel. 237-4333. Sin más que contarles me despido. Game over.

Roberto H. Santucho
Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:
me llamo Luciano Schein, tengo 12 años y una Mega Drive y estos juegos: Quack Shot, Tiny Toon, NBA Jam, Mortal Kombat.
Quería responder los desafíos de **Alejandro López, Diego Baigorri, Fernando Gonzáles, Guillermo Sanfiz y Nicolás Páez. Para Alejandro, Guillermo y Nicolás** - liberar a Sonya y Kano: en arcade es en la pantalla de Kan's Arena doble flawles y la fatal que le saca los brazos y apretá Block y LK 2 veces. El súper gancho de Liu Kang: ← → → y LK.
Para **Diego**: para cambiar de jugador tenés que apretar el B.
Para **Fernando**: tenés que encontrar la argolla gigante y agarrar todas las bolas azules. Chau y gracias por publicar mi carta.
PD: los desafíos de **Matías Marinsalta**: apretá en la

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A

CARTAS GAMEMANIACAS

presentación ← ← ↑ ↑ ↓↓ BA → ↑ ←. Para **Pablo Istillarte** ya lo respondí arriba. Mi dirección: circ. 1, sec. 4, manzana 4, casa 2, PB, izquierda. Tel. 620-2539.

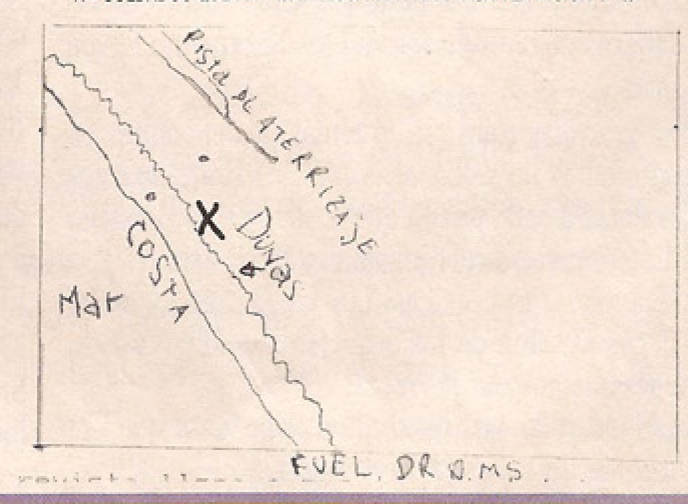
Luciano Schein
Bs. As.

Queridos amigos de Action:
les escribimos de nuevo para responder los desafíos pendientes. Esperamos que la carta anterior haya sido publicada ya que tuvimos que buscar mucho para responderlos. Ahora les respondemos algunos desafíos:
Para **Alejandro López**: tenés que elegir a Jax, cuando estés en el escenario Kahn arena y ganarle los dos rounds con flawless y hacerle el fatal que le arranca los brazos. Para **Andrés de Uruguay**: para el **Ecco the Dolphin**, este truco es para elegir el nivel y tener vidas infinitas: debés hacer arriba, abajo, izquierda, derecha y, por último, Start + A cuando aparezca el nombre de una zona. Otro es introducir el password Sharkfin, aparecerás en la laguna con aire ilimitado y un sonar mortal, para utilizarlo pulsá los botones A + B rápidamente.
Para **Diego Baigorri**: **Fifa I. Soccer**, para cambiar de jugador presioná el botón B. Para la cámara lenta presioná Start para entrar a las opciones, poner repetición de jugada, apretá turbo B para la cámara lenta.
Bubsy: Level 5: LBLNR Level 10: MSFCTS
Level 16: STCJDH
European Club Soccer: acá tenés unas jugadas para hacer goles:

→ = Trayectoria de la pelota
웃 = Tu jugador
웃 = Su arquero
Levantale pelota

Intentá anular el juego del adversario, eligiendo 2-4-4, 3-3-4, 4-2-4, 3-3-1, 5-2-3 ó 2-3-5.
Para **Matías Zmuda**: tenés que tirar muchas magias y tratar de que tu contrincante no se te acerque mucho, patadas voladoras y zancadillas cuando se levante, esto es lo mejor que puedes hacer.
Para **Fernando Gonzáles**: tienes que encontrar las argollas gigantes que te llevan al bonus, tratá de agarrar todas las pelotas azules sin tocar las rojas. Si lo lográs tu premio será una esmeralda.
Para **Guillermo Sanfiz**: Kung Lao: mantén apretado el botón de piña baja y haz hacia atrás dos veces, adelante y suelta piña baja.
Liu Kang: hacia atrás, dos veces hacia adelante y patada baja.
Shang Tsung: mantén presionado defensa y hacé abajo, abajo, arriba, abajo.
Johnny Cage: presioná adelante, adelante, abajo, arriba y cuando haga la decapitación apretá para abajo y los botones de piña baja, patada baja y bloqueo.
Para **Nicolás Páez**: tenés que mantener el botón.
Para **Pablo Istillarte**: tenés que mantener presionado el botón de piña baja y hacer dos veces para atrás, una para adelante y soltá el botón.
Para **Javier López**: para luchar con Jade tenés que hacer lo siguiente: en la pelea anterior al signo de pregunta tenés que ganar el primer round todo con patada baja.
Para luchar con Smoke en el nivel del portal cuando le metas un gancho al luchador contrario, cuando aparezca Ed Boon y diga Toasty tenés que presionar hacia abajo y defensa.
Para luchar con Noob Saibot tenés que luchar 25 peleas seguidas sin perder ninguna. Estos trucos son solamente para *Mega Drive*.
Para **Santiago Sanguinetti**: como la Misión 4 es muy difícil primero poné este password: BQQQAEZ, luego de ponerlo presioná Start, al hacerlo obtendrás diez vidas, luego tenés que poner este otro password BTTIKLK para empezar en la Misión 4. Cuando empieces destruí todos los tanques, te quedará un punto rojo en el mapa, ve allí y podrás ver que es una cruz para aterrizar. Luego de hacer todo esto presioná Start para ver el mapa, allí elige ver dónde se encuentran los tanques de nafta (Fuel Droms), en la parte superior izquierda de la pantalla, verás que cerca de la costa se encuentra un punto blanco, dirígete hacia ese lugar. Cerca de allí, bordeando las dunas de arena cerca de la costa, encontrarás una entrada donde hay un soldado, levantalo y saldrán otros más, luego de levantarlos a todos dirígete hacia el punto rojo que es una cruz y el helicóptero aterrizará solo. Después de hacer todo esto lograrás pasar la misión 4-1.

X = SOLDADOS QUE HAY QUE RESCATAR PARA PASAR LA MISION 4 - 1.



PD: la revista llega a nuestra ciudad después del día 15 de cada mes. Tal vez por eso nuestra carta llegue cuando ya respondieron los desafíos, como nos pasó con la anterior que ya habían respondido algunos desafíos que nosotros habíamos respondido.
Ahora mandamos nuestro desafío: cómo se hacen las Fergalitis con cada luchador en el **M. Kombat II** y para qué sirven.
Por favor publiquen nuestra carta, suerte y sigan así.

Diego Arias y Gustavo Aguilar
Comodoro Rivadavia - Chubut

¡Hola!, nos llamamos Gustavo y Nicolás, la revista está cope y somos poseedores de un Sega.
Respondimos a los desafíos de:
Alejandro S. López: No se puede liberar ni a Sonya, ni a Kano, es todo mentira.
Andrés: **Campeones 3** - password para la final:
EQQGC YJRAQ
IWAAA AIJSA
AAAB5 55UV5
Ecco - password para la final: PLEASEOO
Matías Marinsalta: para el **Indiana Jones** de *Family*, en la pantalla de presentación apretá ↓, ↑, A, ↓ y B. Aparecerá un nuevo menú en el que aparte de elegir nivel podrás elegir número de vidas.
Gastón Ríos :vas a tener que prepararte para una gran batalla ante el Doctor Willy, pero lo más aconsejable es que utilices el arma de Cutman.
Guillermo E. Sanfiz / Pablo Istillarte / Nicolás A. Paéz: después de que hagas el último golpe dejá presionado puñetazo bajo, andate a un extremo de la pantalla y hacé ← ← → y soltá puñetazo bajo. Cuando esté llegando al cuello apretá.
Santiago Sanguinetti: **Desert Strike** Lamentamos decirte que tu juego es pirata (tal como vos sospechás), nosotros tenemos ese juego y todos los tanques aparecen. Lo único que podemos decirte es que revises por todos lados.
Diego A. Baigorri: **Fifa International Soccer**: en la primera opción del juego elegí idioma español. Luego, en cualquier momento del partido apretá Start y elegí sustituciones (para cambiar de jugador) y repetición (para la cámara lenta).
Bubsy - password para la final: STCJDH
European Club Soccer - andá hacia el centro de la cancha con el botón A apretado, soltalo y cabeceá con tu delantero. Es un gol seguro.
Matías R. Zmuda: es imposible zafar de esa toma.
Fernando González: para sacar las esmeraldas en Sonic 3, tenés que entrar en las argollas gigantes y coleccionar todas las bolas azules.
Guillermo E. Sanfiz - Bs. As.
Mortal Kombat II - Liu Kang: Fatality Tomb y The

CTION GAMES LLAMA AL 953-3861

Pit 2 - ← → → + patada baja.
Johnny Cage: fatality triple head punch.
→ → ↓ ↑ ↓ + piña baja + block + patada baja.
Nicolás Armando Paéz: en el **Mortal Kombat 1** no existe ningún dragón escondido.
Raúl O. Aramayo: - **Chakan** - para romper el piso de hielo debés caer girando con la espada.
Matías Montes :
Jurassic Park: en el último nivel, con Grant, saltá por arriba del esqueleto, después cae al suelo quedando entre los dos Raptors, tira una bomba sobre la piedra izquierda y dos sobre la derecha. Si estás usando al Raptor, araña la piedra de la derecha hasta que caigan los huesos.
Carlos V. Nuñez del Prado:
No podríamos explicarte como pasar a este jefe, pero podemos ahorrarte el trabajo dándote el password del nivel 6: LILITH.

Gustavo Barr y Nicolás Rodríguez Sala
Bs. As.

Amigos de Action Games:
hola, me llamo Gabriel Gallegos, tengo 14 años y un Super Nintendo con 13 juegos: Super Mario World, Pilotuings, M.K. I, M.K. II, S.F. II Turbo, Final Fight, The Magical Quest, Super Star Wars, Prime Goal, Batman Returns, Addams Family, Flashback y Spider-Man and X-Men.
Jugué más o menos 51 juegos distintos y de esos 51, di vuelta 33.
La revista está espectacular, está re-buena.
Contesto el desafío de **Alejandro S. López** de Capital: Ale, ni te calentés en tratar de sacar a Kano y a Sonya, no hay manera, es un bolazo que alguien se mandó, pensá: si se pudiera ya le hubiera salido a todo el mundo.
Contesto el desafío de **Guillermo E. Sanfiz** - Bs. As.
1) La fatality de Kung Lao que le corta la cabeza se hace así: andate hasta la otra punta, bien alejado del enemigo y tenés presionado piña baja y hacé ← ← → y soltá, cuando esté por llegar al enemigo apretá arriba y listo.
2) Con Liu Kang hacé: bien cerca, ← → → A.
Y con Shang Tsung hacé: bien cerca, tené def. y hacé ↓ ↓ ↑ ↓.
3) Para arrancar 3 cabezas hacé la de arrancar la cabeza y tené apretando ↓ piña baja, patada baja y defensa.
Contesto el desafío de **Nicolás A. Páez** - Bs. As.: de Kung Lao, fijate arriba y no hay ningún dragón escondido en el **MKI**.
Contesto el desafío de **Santiago Sanguinetti**, de Sta. Fe. Tu cartucho no es original, mi primo lo tiene y yo jugué y lo probé y ni apareció.
Contesto el desafío de **Matías Marinsalta**, no hay forma de hacerlo, hasta ahora no lo descubrió nadie.
Me despido con un saludo.
PD: pónganme con los Winners. Una vez gané 3 cartuchos de Super Nes en uno de sus concursos.

Gabriel Gallego
Santa Fe

Amigos de Action Games:
les vuelvo a escribir para contestar el desafío de **Matías Montes**, de R. Mejía, Pcia. de Bs. As., sobre el juego **Jurassic Park** (Action Games N°35)
Con el Dr. Grant:
1) Cuando entrás a la última fase lo primero que hacés es matar al Raptor que sube las escaleras con la mejor arma que tengas. Bajá las escaleras, pasá la próxima plataforma y matá al siguiente Raptor. Seguí hasta encontrar el ítem de armas.
2) Seguí hasta encontar el ítem de dardos que están junto a una pared. Tirale un dardo a la cuerda que sostiene una caja, cuando cae, subí a la caja para poder saltar a la derecha que hay una puerta abierta.
3) Continuá por ese pasillo hasta un pozo que hay que saltar, con cuidado de no caerte. Vas a encontrar al Rex, tirale con granadas para atontarlo y corré a la puerta que está abajo y a la izquierda, la abrís con !, seguí hasta la próxima puerta y en la selección de ítems elegí tu mejor arma pues viene otro Raptor (con misiles lo matás).
4) Seguí abriendo puertas con !, (cuidado con los dinosaurios) hasta llegar al ascensor, apretá el botón con ! para abrir la puerta, te va a bajar al siguiente piso. Seguí a la derecha teniendo cuidado de los dinosaurios, mientras recogé todos los ítems que encuentres. Continuá por el mismo camino hasta encontrar la puerta que te lleva a la siguiente parte, matá al Raptor y seguí a la derecha juntando ítems y matando dinos.
5) Seguí hasta encontrar un ítem de misiles, va a caer un raptor, seguí a la derecha hasta la próxima puerta. Andá para arriba y seguí hasta encontrar una abertura en el techo para subir a la próxima plataforma. Un Raptor te va a seguir por la plataforma de abajo, en cuanto puedas matalo.
6) Seguí a la derecha hasta llegar a un salón, tenés que bajar saltando y caer sobre el esqueleto, no bajes, seguí caminando por encima del esqueleto y cuando llegues donde está el otro esqueleto, recién podés tirarte al piso saltando por entre medio de las dos cabezas de dinosaurios, así los Raptors no te ven y te matan.
7) Usá granadas rojas (si no tenías, las encontrás en el salón, antes de saltar al esqueleto) tirale una vez una granada a cada piedra que sostiene a cada esqueleto. Estos se van a caer matando a los Raptors.
Con Raptor: la fase es casi igual a la anterior hasta que llegás al salón de los esqueletos de dinosaurios, allí tenés que golpear las rocas.
Te paso un truco casi igual al anterior hasta que llegás al salón de los esqueletos de dinosaurios, allí tenés que golpear las rocas.
Te paso un truco, en la selección de password si ponés NYUKNYUK y apretás Start, habilitás el segundo joystick, esto permite que otro jugador te pueda ayudar, apretando A: cámara lenta, con B: recargás energía y armamento, con el direccional se puede volar. Chau y suerte.
Antes de terminar, quería agradecerles la remera que me mandaron, el único problema es que a mí me queda muy grande, sólo tengo diez años, así que la usa mi papá. De todos modos, gracias.

Nicolás F. Costa
Pto. Madryn - Chubut

Hola, me llamo Matías y tengo una Mega Drive. Voy a responder más desafíos y mandar algunos trucos:
Respuesta para **Diego A. Baigorri**: ahora puedo contestar tu desafío porque me acabo de comprar el **Fifa Soccer**. Para cambiar de jugador tenés que apretar el B y la cámara lenta es para ver cuadro a cuadro.
Para **Matías Montes**: te voy a dar 3 consejos:
1) En el principio te vas a encontrar con una pared muy alta para Grant, para solucionarlo dispará un dardo a la cuerda que sostiene la caja y ésta caerá.
2) Andá siempre preparado con megadardos o cohetes ya que los raptores aparecen por sorpresa (especialmente desde arriba).
3) Cuando llegues a un escenario con 2 esqueletos de dinosaurio tratá de caer arriba del esqueleto y tirate entre los raptores que están comiendo, ni se te ocurra atacarlos o tocarlos porque son invulnerables, todo lo que tenés que hacer es tirar una granada roja al esqueleto de la derecha, esquivá los restos que caen y lanzá 2 granadas al de la izquierda para que se derrumben sobre los raptores, si jugás con el raptor pegale patadas a las piedras.
Para **Angel L. Bianco**: yo ya te mandé un truco y sin embargo te lo doy de nuevo: en la pantalla de selección de personajes hacé A 4 veces Start 1 vez y C seis veces. Lo que me extraña es que después de mandarte el truco tu desafío aparece de nuevo en: "Quedan estos desafíos (Action Games Nº 35)."
Trucos:
Fatal Fury:
Tiempo infinito: en la opción Time limit dejá en 10, entonces apretá A y ← al mismo tiempo y el número 10 se transformará en cero.
Rounds infinitos: en la opción control dejá en 1 el marcador de puntos (point), ahí hacé B + ← hasta que se transforme en cero. Sólo sirve en el modo de 2 jugadores.
Elegir a Geese Howard: en el menú de v. game Start apretá A + ← y mantenelos apretados hasta pulsar Start, si el truco funcionó lo vas a ver cuando elijas los personajes. Este jefe final tiene una única magia que es el arrase y se hace así: ← ↙ ↓ ↘ → + A.

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE AC

Cartas Gamemaniacas

Continues infinitos: cuando pierdas hacé ↑ + A + B + C al mismo tiempo y tus continues subirán cada vez que repitas el truco.

Fifa 95

En la pantalla de opciones hacé estos trucos:

Límites invisibles	CCCBAAAB
Super efectos	BACBCC
Efectos locos	CABCCBAC
Equipo ideal	AABBCCAA
Super potencia	BABBBBBBBB
Super portero	AAAAABBBBB
Super ataque	AAAAABC
Super defensa	BBBBBBC
Penales desempate	ABACAB

Vas a escuchar un ruido. Después salí de las opciones y en donde dice Reanudar partido apretá el A, vas a ir a una pantalla llamada Cheats.

Me despido diciéndoles que sigan con la revista ya que es la mejor.

Irigoyen Matías David
Bs. As.

Hola Action:

Soy Fernando L. Sproviero. Esta debe ser mi tercera carta. Respondo el desafío de **Raúl O. Aramayo** (Action N°35).

Con este truco pasás a la cuarta fase de la primera parte con todas las pociones y armas.

Este truco lo dice en la Action Especial, todo trucos: elegí practice en la pantalla de opciones.

Al comenzar el juego en la pantalla de los postales, bajá las escaleras a la derecha hasta encontrar una plataforma flotante. Saltá en ella y usá la magia del teletransporte, mezclando una poción roja con una azul. Resonará un sonido estruendoso y vas a ver que podés elegir cualquier etapa. También las de la segunda parte.

Para **Matías Montes** (Action N° 35).

Los pasos:

1) Donde hay una escalera que vaya para abajo y un cuadro de **Jurassic Park** y un cajón colgado, colgate del caño del cuadro, andá para la derecha (agarrándote del caño), cuando te detenés poné el arma azul, roja y azul, tirate y disparà a la caja.

2) Cuando llegás al T-REX debés bajar un poco por la escalera, luego saltá a la izquierda tratando de colgarte del caño, seguí yendo para la izquierda y agarrá las bombas.

No usés nunca las bombas.

3) Tirate de ese piso y abrí la puerta apretando ↑. Luego debés ir destruyendo algunos dinosaurios e ir abriendo puertas, cuando llegués a un ascensor apretá ↑ en el botón del ascensor.

Pasá por 3 computadoras amarillas. En la cuarta, saltá encima de ella y saltá hacia la derecha, hay un pasadizo. No te tirés por los agujeros nunca.

4) Llegaste a la final: tirá a los huesos con el tarro rosa, así se caen los huesos a los raptores.

¡Aguante Action y Sega!

Fernando L. Sproviero
Capital Federal

Hola. Me llamo Germán Ariel Brozman, tengo 14 años y una Sega, una Family y una PC. Bueno, desde ya quiero decirles que, por favor, publiquen mi carta ya que respondo varios desafíos.

Para **Andrés** - R. O. Uruguay

Ecco - Nivel 24 CSOCKMLR

Energía y aire - presioná A + B + C + Start en la pantalla donde aparece el nombre de la pantalla, la energía y el aire disminuirán, pero no perderás.

Campeones III - final: BH555 555 A y DGAAAAAACQ AHAAA AAG$A.

Para **Diego A. Baigorri** - Santa Fe

Bubsy

N2	CKBGMM	N9	DBKRRB
N3	SC+WMN	N10	MSFC+B
N4	MKBRLN	N11	KMGRBS
N5	LBLNRD	N12	SLJMBG
N6	JMDKRK	N13	TGRTVN
N7	STGRTN	N14	CCLDSL
N8	SBBSHC	N15	BTCLMB
	N16	STCJDH	

European Club Soccer

Pateá alto cerca del arco para engañar al arquero.

Andá hasta un lado del arco y pateá en dirección a él.

Para **Víctor Nuñez del Prado** - Bs. As.

Splatterhouse III

Quedate apretando A + B en el medio de la pantalla (sin tocar configuración)

Fase 6: Phenix

Para **Leonardo Bianco** - Bs. As.

Golden Axe III

Nombre: ↓ ↘ → ↗ → ↘ ↓ + A + B

Mujer: → ← → + A + B

Bestia: ↓ ↘ → ↗ → ↘ ↓ + A + B

Paniera: → ← → + A + B

Para **P. Istillarte** - B. As.

Armando Páez - B. As.

MK II.

Kung Lao: presioná LP, mantené y andá al final de la pantalla, apretá ← ← → y soltá (6 botones).

Para **Guillermo E. Sanfiz** - Bs. As.

MK II

2. Shang Tsung: Block + ↓ ↓ ↑ ↓

Liu Kang: ← ← → → + LK

3. Cage: pegado al enemigo → → ↓ ↑ ↓ + LP + block + LK.

Bueno, esto es todo, amigos.

PD: no es que quiera ser cargoso, pero, por favor, publiquen mi carta, ya que es la tercera que mando.

Germán Brozman
Bs. As.

Action Games:

¡Hola!, me llamo Mariano Jansech y tengo la mejor consola de 16 bits, la Mega Drive. Entre los juegos que tengo, los mejores son: Mortal Kombat I y II, Earth Warm Jim, Contra Hard Corps, Streets of Rage 3, El Rey León, Sonic 3, Urban Strike, Virtua Racing, Fifa International Soccer '95, Super Street Fighter II, etc.

Voy a responder el desafío de **Matías Montes**: en el final del último nivel tenés que bajar por el esqueleto del dinosaurio y ponerte lo más cerca que puedan del Raptor de la derecha. Luego tirá bombas (de las más poderosas) a la roca, una tres o cuatro, después andá a la izquierda y hacé lo mismo con la otra piedra. De esta forma pasarás el juego. Todo esto lo debés hacer con Grant.

Me despido diciendo: ¡Aguante, Action!

PD: aparte de Action, que también aguanten Boca y Sega. Que se muera Nintendo que, salvo el Killer Instint, no hicieron nada bueno.

Mariano Javier Jansech
Puerto Madryn - Chubut

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

J. N. Pardo - Bs. As.:

Pude jugar con los jefes Ash y Shiva de S. of Rage 3 apretando y manteniendo hasta la próxima pantalla "el botón A" para el primer jefe y B para Shiva. Si action o alguien sabe cómo jugar con los otros jefes, ¡por favor! publíquenlo.

Leonel Dianda - Santa Fe:

Ayuda, Sylvester & Tweety Cagey in Capers para Mega.

Todavía tenemos muchísimas cartas que llegaron con fecha atrasada, respondiendo desafíos. Por lo tanto, por más que esos desafíos ya hayan sido contestados, vamos a incluir los nombres de todos esos Winners de todo el pais y países vecinos dentro de la página del Gran Ranking de Winners de Action. A partir de este número, debido a la gran cantidad de Gamemaniacos que nos escribieron, la sección de Winners pasa a tener dos páginas. (De lo contrario tendrán que ver sus nombres con una lupa).

Chau, la Banda de Action

TION GAMES LLAMA AL 953-3861



Con Diecisiete Desafíos Contestados

Figueroa, Diego - Capital

Con Trece Desafíos Contestados

Aguilar, Gustavo - C. Rivadavia - Chubut
Arias, Diego - C. Rivadavia - Chubut

Con Doce Desafíos Contestados
Campos, Federico N. - Bs. As.

Con Once Desafíos Contestados
Olejavetzky, Hernán - Capital

Con Diez Desafíos Contestados
Aldunate, Hernán - S. A. Padua - Bs. As.
González, José Luis - Avellaneda - Bs. As.
Jansech, Mariano J. - P. Madryn - Chubut

Con Nueve Desafíos Contestados
De Luca, David - Haedo - Bs. As.
Doukatas, Ariel N. - C. R. - Chubut
Natale, Lisandro - La Plata
Parrilla, Pablo - V. Constitución - Sta. Fe

Con Ocho Desafíos Contestados
Alvarez, Adrián G. - Moreno - Bs. As.
Brozman, Germán - Bs. As.
Costa, Nicolás F. - P. Madryn - Chubut
La Giglia, Cristian Ezequiel -Río Segundo - Córdoba
Santucho, Roberto H. - Fcio. Varela - Bs. As.
Sproviero, Fernando L. - Capital

Con Siete Desafíos Contestados
Apabloza, Federico - R. de Sauces - Neuquén
Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.
Brandan, Juan Pablo - S. M. de Tucumán
Bustamante, Oscar - Viedma - R. Negro
Casey, Gonzalo D. - Bs. As.
Cisneros, Cristian A. - Bs. As.
Díaz Orban, J. Pablo - Bs. As.
Entraigas, Walter David - Río Negro
Irigoyen, Matías D. - La Plata - Bs. As.
La Salvia, Matías - Capital
Sturla, Pablo - M. del Plata - Bs. As.

Con Seis Desafíos Contestados
Aramayo, Cristian D. - Caseros - Bs. As.
Arrugarena, Jerónimo D. - Bs. As.
Ayala, Daniel - Capital
Boikoski, Claudio - San Justo - Bs. As.
Bonfiglio, Adrián - Junín - Bs. As.
Bulbulián, Damián E. - Ituzaingó - Bs. As.
Callegari, Gabriel R. - Moreno - Bs. As.
Carlozzi, Daniel - Tortuguitas - Bs. As.
Catardo, Dimas - Bs. As.
Desalvo, Matías - Berazategui - Bs. As.
Di Pietro, Pablo - Santa Fe
Giuliano, Sergio G. - Capital
Jaureguy, Agustín A. - R. Mejía - Bs As.
López, Juan F. - Catamarca
Luna, Marcos - Capital
Prevotel, Fernando S. - Córdoba
Pugliese, Hernán - Bs. As.
Rog, Israel - Capital
Romero, Daniel - Bs. As.
Schein, Luciano - Bs. As.
Varela, Darío A. - San Isidro - Bs. As.
Varela, Julio A. - S. F. Solano - Bs. As.
Vazquez, Matías - La Plata - Bs. As.
Zamudio, José R. - Bs. As.

Con Cinco Desafíos Contestados
Alcorta, Sebastián E. - Fcio. Varela - Bs. As.
Amalfi, Walter Daniel - Bs. As.
Aramayo, Raúl O. - Bs. As.
Bagnarol, Juan Pablo - Santa Fe
Fernández, Jonathan - San Martín - Bs. As.
Fernández, Juan P. - Lanús O. - Bs. As.
Ferri, Federico O. - T. Lauquen - Bs. As.
Franco Dalponte, Rafael - Miramar - Bs. As.
Gallegos, Gabriel - Santa Fe
García, Maximiliano M. - B. Blanca - Bs. As.
García Urgo, Luis R. - Montevideo - Uruguay
Guastini, Javier A. - Córdoba
Herrera, Pablo E. - Cosquín - Cba.
Inchauspe, José L. - Capital
Lupinacci, Hernán P. - Bs. As.
Marcet, Sebastián - Lanús E. - Bs. As.
Moreira, Pablo - José C. Paz - Bs. As.
Picchio, Andrés I. - Berazategui - Bs. As.
Polledrotti, Matías - Bs. As.
Quinteros, Emilio F. - G. Roca - R. Negro
Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.
Ríos, Julián M. - Berazategui - Bs. As.
Roa, Diego A. - Río Gallegos - Santa Cruz
Rojas, Hernán - La Plata - Bs. As.
Romero, L. Mariano - Bs. As.
Sabaini, Diego A. - Bs. As.
Sanfiz, Guillermo E. - S. Peña - Bs. As.
Sanguinetti, Santiago - Rosario - Santa Fe
Vera, Martín A. - Valle viejo - Catamarca
Vergesi, Andrés P. - Rosario - Santa Fe
Zalazar Benítez, Pablo - Capital
Zlogar, Emanuel - Olivos - Bs. As.

Con Cuatro Desafíos Contestados
Agostino, Alejandro - Bs. As.
Alvarez, Marcos M. - Capital
Aramayo, Rubén O. - Longchamps - Bs. As.
Arista, Pedro - Bariloche - Río Negro
Báez, Mauro - Bs. As.

Barroso, Iván O. - Capital
Bleiz, Luciano E. - Bs. As.
Borenszweig, Ary - Capital
Cambria, Leandro A. - Rosario - Sta. Fe
Campos, Andrés - Wilde
Casiraghi, Juan Rafael - Azul - Bs. As.
Contreras, Leandro - Ezeiza - Bs. As.
Diago, Jesús - Merlo - Bs. As.
Díaz, Gustavo a. F. - Rawson - San Juan
Fabrissin, Juan P. - Reconquista - Santa Fe
Ferretti, Lucas A. - Luján - Bs. As.
Flores, José Luis - Godoy Cruz - Mendoza
Flores, Diego Hernán - Godoy Cruz - Mendoza
Franco, Agustín - La Plata
Gamez, Alejandro - S. S. de Jujuy
Gatti, Mariano - Corrientes
Giacobone, Gabriel - La Plata - Bs. As.
Giudici, Gabriel - Rawson - Chubut
Giunta, Martín - Capital
Krenz, Anabel A. - Lanús O. - Bs. As.
Legnazzi, Pablo H. - Bs. As.
Linde, Facundo - La Plata - Bs. As.
Manavella, Matías E. - Bs. As.
Mossato, Leonardo - Bs. As.
Páez, Juan M. - Mar del Plata - Bs. As.
Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego
Retamozo, Jorge L. - Berazategui - Bs. As.
Sala, Nicolás Ignacio - Mendiolaza - Cba.
Sole, Joaquín - Resistencia Chaco
Trolli, Daniel S. - Beccar - Bs. As.
Vera, Sergio J. - V. Adelina - Bs. As.

Con Tres Desafíos Contestados

Abramovich, Maximiliano - Capital
Alí, Federico R. - Capital
Almeira, Diego - Capital
Amaya, Rodrigo A. - B. Vista - Bs. As.
Barr, Gustavo - Bs. As.
Bulacio, Javier - Morón - Bs. As.
Caínzos, Fernando - Fcio. Varela - Bs. As.
Casás, Laureano - Bs. As.
Chiconi, Santiago - Temperley - Bs. As.
Fernández, Nadia - Bs. As.
Ferreira, Marcelo - Capital
Ferreira, Rodrigo H. - Capital
Ferretti, Alexis - San Martín - Bs. As.
Hurtado, Walter O. - Capital
Joffre, Gustavo J. - S. S. Jujuy
Kabakián, Matías - V. Alsina - Bs. As.
Laporte, Martín M. - Paraná - Entre Ríos
Lavié, Lucas - Capital
Leonard, Ariel F. - C. Evita - Bs. As.
López, Alejandro S. - Capital
Maciulis, Pablo A. - Avellaneda - Bs. As.
Madrigali, Diego A. - Rosario - Sta. Fe
Martínez, Sebastián - Capital
Mininni, Camilo - Gualeguaychú - E. Ríos
Montone, Mariano - La Plata
Moreno, J. M. - Avellaneda - Bs. As.
Ovejero, Federico M. - Mar del Plata - Bs. As.
Oviedo, Roberto N. - Córdoba
Paiva, Marcelo J. - Olivos - Bs. As.
Pérez, Franco - Capital
Pugna, Bruno A. - Santa Fe
Reser, Diego - Capital
Soria, Juan J. - Villa Dolores - Córdoba
Tocino, Esteban - V. Adelina - Bs. As.
Uribe Muñoz, Mirson A. - Bariloche - R. Negro
Vergareche, Gonzalo - V. Ballester - Bs. As.
Zitarosa, Nicolás M. - Capital

Con Dos Desafíos Contestados

Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.
Arando, Juan José - Martínez - Bs. As.
Ballo, Darío C. J. - D. Sud - Avellaneda - Bs. As.
Barletta, Santiago - C. Del Señor - Bs. As.
Cabello, Gustavo - Avellaneda - Bs. As.
Cainzos, Cucu M. - Bs. As.
Carlini, Diego - Santa Fe
Cortegoso, Cristian - Bs. As.
Crespi, Guillermo E. - Ituzaingó - Bs. As.
Crespo, María Luján - Beccar - Bs. As.
De Caso, Guido - Capital
Ditomás, Ezequiel L. - Capital
Donadon, Santiago A. - Capital
Gallo, Federico M. - La Plata - Bs. As.
Gemetro, Nahuel L. - Bs. As.
Gigante, Adrián A. - Bs. As.
Jacobsohn, Ricardo - S. Rafael - Mendoza
Jozami, Maximiliano - La Banda - S. del Estero
Juan Pablo - Quilmes Oeste - Bs. As.
Lannutti, Gustavo - Bs. As.
Laureiro, Gabriel A. - Merlo - Bs. As.
Lemmi, Lucas - Capital
Marinsalta, Matías - B. Blanca - Bs. As.
Mastrogiovanni, Guillermo - Rosario - Sta. Fe
Mombelly, Martín - Martínez - Bs. As.
Monteros, Ricardo A. - S. M. Tucumán
Morales, Pablo - C. Evita - Bs. As.
Muñoz, Fernando - Capital
Ovejero, Javier A. - S. M. de Tucumán
Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.
Ricci, Jorge - Capital
Romero, Antonio - Bs. As.
Ruestes, Sergio - Bernal - Bs. As.
Russo, Hernán J. - Avellaneda - Bs. As.
Sanguinetti, Diego - Marpla - Bs. As.
Sidders, Nelson - Capital
Silva, Leonardo - S. Nicolás - Bs. As.
Suárez, Roberto - San Carlos - Uruguay
Tepman, Nicolás - V. Giardino - Córdoba
Tsiros, Luciano N. - L. Oeste - Bs. As.
Vera, Hernán A. - Capital
Zuviría, Juan M. y Sebastián - Banfield - Bs. As.

Con Un Desafío Contestado

Andreotto, Eduardo - Gral. Paz - Cba.
Arias, Cristian - Río III - Cba.
Asurmendi, Jorge Horacio - La Plata - Bs. As.
Bartoloni, José - Tucumán
Brollo, Jorge - Bs. As.
Callero, Luis J. - G. Pacheco - Bs. As.
Carrivale, Nicolás - Avellaneda - Bs. As.
Cedeño, Aimaré P. - Luján - Bs. As.
Cerrato, Ignacio A. - El Palomar - Bs. As.
Cova, Juan Carlos - Capital
D'Auvergno, Damián - Bo. Colón - Córdoba
D'Auvergno, Daniel - Bo. Colón - Córdoba
D'Auvergno Darío - Bo. Colón - Córdoba
Degáspere, Javier - Capital
Di Liscia, Javier - Castelar
Diego el "yorufantasma"
Dotta, Pablo - Rosario - Santa Fe
Facio, Facundo - M. Coronado - Bs. As.
Falconi, Darío - Río III - Cba.
Falconi, Emanuel - Río III - Cba.
Falconi, Ezequiel - Río III - Cba.
Fariña, Gabriel O. - Munro - Bs. As.
Giannetti, Fernando - S. Peña - Bs. As.
Gómez, Lucio E. - Concordia - E. Ríos
Guidi, Federico - La Plata - Bs. As.
Juárez, Sergio - Tandil - Bs. As.
Kraft Zaballa, Liones J. - Federal - Entre Ríos
Lojo, Matías - Capital
López, Javier A. - Merlo - Bs. As.
López, Juan Martín - Bs. As.
Marucci, Cristian - Lomas de Zamora - Buenos Aires
Navarta, Gustavo - San Juan
Olivero, Nicolás - La Plata - Bs. As.
Oviedo, Roberto N. - C. Colorado - Cba.
Paese, Claudio Daniel - Bs. As.
Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.
Pereira, Sebastián E. - Azul - Bs. As.
Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego
Pinto, Antonio - Bs. As.
Pitra, Marcos E. - Los Polvorines - Bs. As.
Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.
Rivero, Matías - Quilmes - Bs. As.
Robol, Sergio - Zárate - Bs. As.
Rudminsky, Ezequiel - Entre Ríos
Santamaría, Adrián A. - Mar del Plata - Buenos Aires
Señoris, Gerardo - Montevideo Uruguay
Serra Vicente, Ramiro - Capital Federal
Suárez, Marcos - Capital
Suárez, Mario M. - San Miguel - Bs. As.
Tarantini, Gabriel - Río III - Cba.
Tomoyose, Guillermo - Capital
Trolli, Sergio D. - Beccar - Bs. As.
Vega, Norberto - G. Pacheco - Bs. As.
Yanovsky, Cristian - B. Blanca - Bs. As.

CONTINUA EL RANKING DE WINNERS, ACA ESTAN LOS ABANDERADOS Y LOS ESCOLTAS. ACORDATE QUE DESTACAMOS A LOS WINNERS SEGUN LA CANTIDAD DE DESAFIOS CONTESTADOS Y, A FIN DE 1995, QUIEN RESULTE GANADOR SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO SORPRESA DE ACTION GAMES

— Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Número 1 —

MARKET PLACE

$200,-

SEÑOR ANUNCIANTE

SI USTED RESIDE EN EL INTERIOR DEL PAIS, ENVIE UN GIRO POSTAL POR EL VALOR DEL ESPACIO SOLICITADO, ACOMPAÑANDO EL MISMO CON EL TEXTO A PUBLICAR.

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD:
953-3861
RIVADAVIA 2421 3° OF..5 - CAPITAL

$100,-

$ 400,-

MARKET PLACE

JAPAN GAMES

Liquidamos todo por renovación de Stock

Comprando:

-1 SUPER NES + MORTAL KOMBAT 2

GRATIS TE LLEVAS UN SHOOTOUT

- 1 GENESIS + FIFA 95, o NBA JAM TE, o MORTAL KOMBAT 2

GRATIS TE LLEVAS UN JUEGO A ELECCION

JUNCAL 1339 TEL: 811-2532



ARTKARIS

SUPER NINTENDO CONTROL SET **$ 200**

CARTUCHOS ORIGINALES DESDE $30

MEGADRIVE 16 BIT $ 120 CARTUCHOS DESDE $ 10

GAME BOY $100 • FAMILY GAME $20

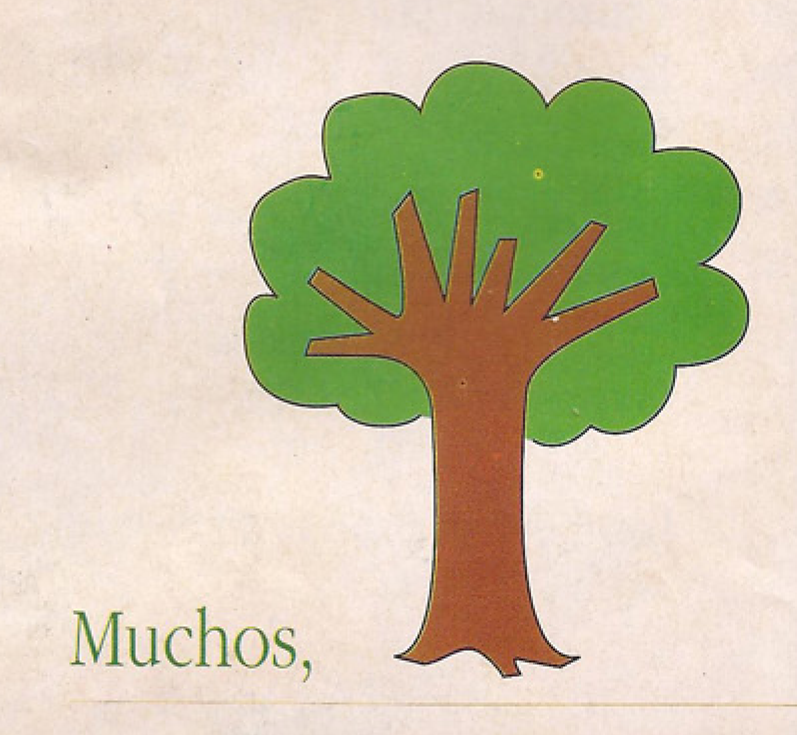
Venta, compra y canje de cartuchos

SERVICE

VENTAS POR MAYOR Y MENOR • ENVIOS AL INTERIOR

SAN LUIS 2948 ALTURA CORDOBA 2700 - **Tel/Fax: 962-7320**

Muchos  sabemos dibujar un árbol

Muchos,  también, sabemos pintarlo

Pero...  Cuántos sabemos cuidarlo ?

ACTION GAMES *Por una vida sin Game Over*



... todos juegan y vos también.

Todas las novedades en FAMILY GAME SUPER NINTENDO SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata

Av. Luro 2976 - Local 8 - Tel. (023) 2-8343/91 3856

San Martín 2496 - Tel. (023) 4-3553

San Juan 1670 - Tel. (023) 74-6570

Rosario

Sarmiento 949 - Tel. (041) 49-8885/49-9650

Córdoba

Dean Funes 251 - Local 9 - Tel. (051) 25-7285



UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L. representante exclusivo de AITO
Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740